2'75 € TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS

PLAYSTATION 2 • PLAYSTATION • XBOX • GAMECUBE • GAME BOY ADVANCE • DREAMCAST • GAME BOY COLOR

MÁS DE 200 PÁGINAS

PS2, XBOX Y GBA

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

¡Analizamos y puntuamos todos los juegos basados en esta aventura!

¡ESTUVIMOS ALLÍ!

TOKYO GAME SHOW 2002

Así son los juegos que arrasarán en el 2003

EL PARTIDO DEL AÑO

FIFA 2003 frente a Pro Evolution 2 ¡Descubre cuál es mejor!

SI QUIERES JUGAR GRATIS ON-LINE MIRA EN LA PÁGINA 15

¡QUÉ MIEDO!

RESIDENT EVIL ZERO

Ya tenemos el juego, ¡sé el primero en verlo!

ADEMÁS...

▶Trucos: ¡Más de 200 claves!

▶Novedades: ¡Los mejores juegos del año!

▶Guía completa: Llega al final de Turok Evolution

70 JUEGOS NUEVOS

PS2
COLIN MCRAE 3
RED FACTION II
BURNOUT 2
THE GETAWAY
TIME SPLITTERS 2
W. RALLY CH. II
DEVIL MAY CRY 2

GB ADVANCE
YOSHI´S ISLAND
DRIVER 2

GAMECUBE
ETERNAL DARKNESS
STARFOX ADVENT.
MINORITY REPORT
THE THING
NEED FOR SPEED 2

XBOX
SPLINTER CELL
BLINX
SILENT HILL 2
¡...Y MUCHOS MÁS!

8 424094 810017 00134 Nº 134
Portugal 2,75 €

¡¡SORTEAMOS 85 JUEGOS, 10 GORRAS, UN TELÉFONO MÓVIL...!!

Grandes juegos... a grandes precios

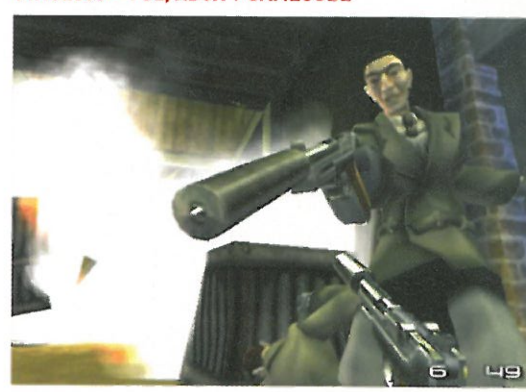
MANUEL DEL CAMPO
Director de Hobby Consolas

e-mail: manuel@hobbypress.es

En este número que estáis a punto de leer vais a alucinar. Bueno, yo espero que alucinéis con todos los números, que para eso nos dejamos la piel todos los meses y ponemos toda nuestra ilusión en el empeño. No, me refiero a que, como sucede siempre en los meses de noviembre y diciembre, la avalancha de grandes juegos colapsa nuestro baremo de puntuaciones altas. Ya sabéis que en Hobby Consolas nos tenemos por los críticos más rigurosos del país, que digo, de Europa, qué digo, de Occidente, bueno, ya puestos... ¡del mundo entero! Vale, vale, quizá me he emocionado un poco, pero no nos podréis negar que intentamos, y creo que lo conseguimos, ser lo más honestos y justos con nuestras puntuaciones, como bien rezan los objetivos que cada mes podéis ver en la parte inferior de esta página. A lo que iba al comienzo, que ya me estoy yendo por las ramas, es que vais a alucinar cuando veáis que hay bastantes juegos con muy buenas puntuaciones este mes, lo cual no es muy habitual. Y no es que nos haya entrado a todos un ataque de generosidad ni nada parecido, es que cuando aparecen joyas del calibre de «*Eternal Darkness*», «*TimeSplitters 2*», «*FIFA 2003*» o «*Colin McRae 3.0*», por citar tan solo unos pocos, también debemos ser justos y otorgarles las puntuaciones que se merecen. Y eso teniendo siempre muy en cuenta, como os decimos también en el recuadro de abajo, lo que cuesta un videojuego, que nosotros también somos compradores...

Y ya que ha salido el tema de los precios, me viene a la cabeza una iniciativa que ha surgido en el Reino Unido, que demanda una rebaja general en el precio de los videojuegos. Lo bueno es que esta propuesta no sólo ha salido de los propios usuarios, sino que desarrolladores de la talla de Peter Molineaux («*Black & White*») y otras importantes personalidades de la industria se han sumado a esta petición. Sabemos que la producción de un juego cuesta mucho dinero, y que la piratería hace un flaco favor en este sentido, pero nadie puede negar que un videojuego de estreno sigue siendo un producto caro. Yo, al menos, propondría a las compañías que reflexionaran sobre el tema, pues tal vez una nueva política de precios haría crecer aún más a este sector, y permitiría a más usuarios disfrutar de todos esos grandes juegos que van a salir a lo largo de los próximos meses.

FIFA 2003 - PS2, XBOX Y GAMECUBE


TIMESPLITTERS 2 - PS2, XBOX Y GAMECUBE

COLIN McRAE 3.0 - PS2 Y XBOX

LA REDACCIÓN

JAVIER ABAD
Redactor Jefe
jabad@hobbypress.es

Hasta los anillos... Está bien, confieso que no me he leído "El Señor de los Anillos", y me aburrió la primera peli. Por eso, me siento como un pecador sacrílego en este número de la revista, lleno de orcos, elfos y demás gentes de la Tierra Media. Lo único que admiro de la obra de Tolkien es su capacidad para vender "como churros", y eso incluye a los videojuegos. Ya veréis, ya.

DAVID MARTÍNEZ
Redactor
david@hobbypress.es

El fútbol es así. Lo acepto: el «FIFA» de este año ha mejorado mucho. Las caras de los jugadores se reconocen, el control es más realista y detalles como el doblaje son casi perfectos. Entonces, ¿por qué tengo que pelear con toda la redacción para seguir jugando a «Pro Ev. Soccer»? Pues porque, para mí, lo que prima es la diversión, y en eso «Pro» es quien manda.

ROBERTO AJENJO
Redactor
roberto@hobbypress.es

La diversión se impone. Hasta hace poco, tenían más éxito los juegos serios y de corte realista, como «Colin», «Pro», «Gran Turismo» o los «Final Fantasy». Sin embargo, este año se ha notado un claro aumento de los juegos de tipo arcade, donde la diversión está por encima del realismo o la profundidad de juego: «Las Dos Torres», «Burnout 2», «FIFA»... ¿Sólo una anécdota?

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

- **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODAS LAS CONSOLAS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todos los modelos de consola. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.
- **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...
- **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

SUMARIO

NOVEDADES Y PREESTRENOS

Os contamos todo sobre los juegos de El Señor de los Anillos

Llegó el momento de probar los juegos basados en la película más espectacular y en las novelas de J.R.R. Tolkien ¿Queréis saber por fin cuál es mejor?

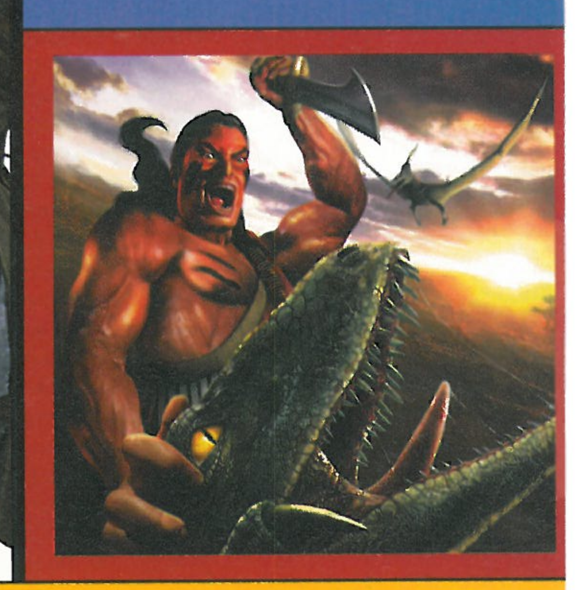
- Las Dos Torres, de GBA, en pg. 76
- La Comunidad del Anillo, de GBA, en pg. 78
- Las Dos Torres, de PS2, en pg. 90
- La Comunidad del Anillo, de PS2 y Xbox, en pg. 94

PÁGINA 82

REPORTAJE

Resident Evil Zero para GC

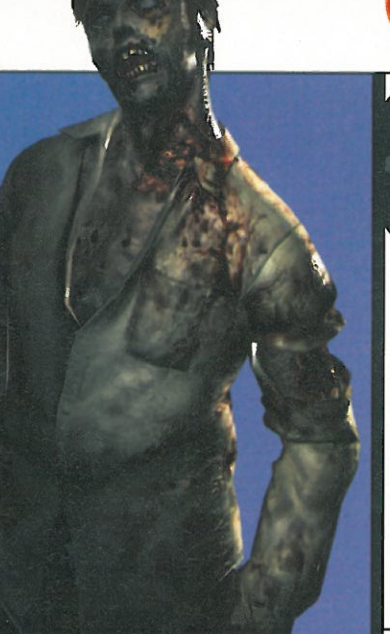
La nueva entrega de esta genial aventura de terror está a punto de salir en Japón, pero nosotros ya la tenemos aquí, y hemos sobrevivido a los zombis para hacer este reportaje.



SUMARIO

¡¡4 SÚPER CONCURSOS!!

- Concurso Rally Fusion: 1 teléfono móvil Samsung T-100 y 10 juegos para PS2 en página 42
- Concurso Onimusha 2: 10 gorras y 20 juegos para PS2 en página 88
- Concurso Legion Legend of Excalibur: 2 equipos de arquero y 25 juegos para PS2 en página 179
- Concurso Pro Rally: 20 juegos de GC en página 191

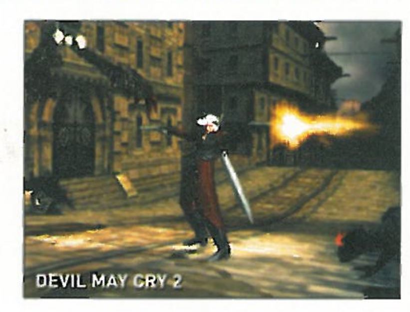


PÁGINA 34

REPORTAJE

Así fue el Tokyo Game Show 2002

Os vamos a mostrar los juegos que arrasarán el año que viene en las consolas.

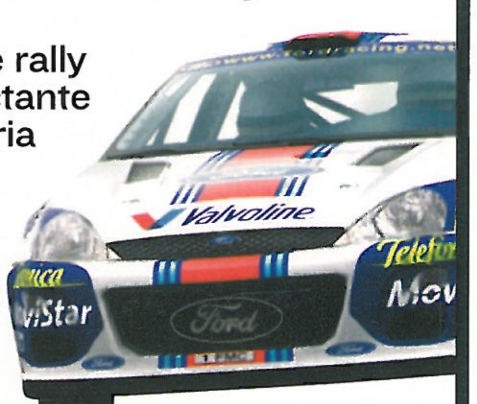


PÁGINA 98

NOVEDAD

Colin McRae 3 en PS2 y Xbox

El juego de rally más impactante de la historia ha llegado a los 128 bits, y nos ha dejado flipados. ¡Alucinad!



Guía TUROK para GC, PS2 y Xbox

Si seguís todos los consejos que os damos aquí, los dinosaurios no serán problema. ¡Duro con ellos!

en página 164

148 Los mejores

Estamos seguros que nunca habíais visto tantos juegos buenos en tan poquitas páginas. En esta sección os enseñamos los títulos que no pueden faltar en cualquier "juegoteca" que se precie.

152 Periféricos

Si queréis llevar vuestra consola hasta el mismo límite, no hay nada mejor que enchufarle uno de estos "cacharros" tan molones que os mostramos, y después probarlo con vuestros juegos favoritos. ¡Os aseguramos que no tienen desperdicio!

154 Trucos

Seguro que no sabíais que a vuestros juegos todavía se les podía sacar más partido. Pues probad nuestros consejos y ya veréis que sorpresa.

174 Teléfono Rojo

Yen sigue investigando para que no le pilléis con ninguna pregunta. Si queréis saber cualquier cosa sobre videojuegos, enviadle vuestras dudas a la redacción y os demostrará toda su sabiduría.

188 Escaparate

No sólo de videojuegos vive el hombre, así que os damos recomendaciones sobre manga, DVD, y merchandising de los juegos más punteros.

TODOS LOS JUEGOS

PlayStation 2
HAVEN
CALL OF THE KING
PlayStation 2
MIDWAY
www.Virgin.es
Paseo de la Castellana, 9-11 – 28046 Madrid – Telf. 91 789 35 50 – Fax: 91 789 35 60
Virgin INTERACTIVE
Haven: Call of the King (c) 2002 Midway Home Entertainment Inc. Todos los derechos reservados. MIDWAY y el logo de Midway son marcas registradas de Midway Amusement Games, LLC. Utilizado con permiso.
Haven: Call of the King es una mraca registrada de Midway Home Entertainment Inc. Desarrollado por Traveller's Tales, Ltd. Distribuido bajo licencia por Midway Games Ltd.
"PlayStation" y el logo de la familia "PS" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.

ASÍ SERÍAN NUESTROS JUEGOS FAVORITOS EN EL CINE

De la consola a la pantalla grande

Ya que las últimas películas sobre videojuegos no nos convencen demasiado, vamos a seguir dando ideas, al igual que hicimos hace tiempo, para que en Hollywood puedan realizar adaptaciones "decentes" de juegos famosos. Ahí van:

COMMANDOS 2

Stallone, Schwarzenegger, Bruce Willis y **Keanu Reeves** forman todo un escuadrón de tipos duros que le iría de perlas a una buena película de las de guerra. ¿Y **Sigourney Weaver**? A ver si pensabais que las chicas no pueden ser también duras... ¿O es que no conocéis "Alien"?

GTA VICE CITY

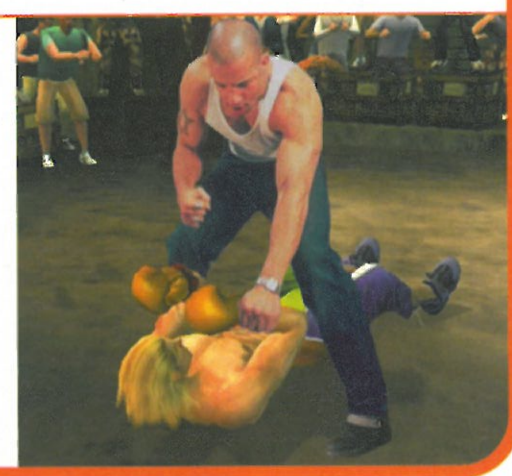
Si de lo que se trata es de buscar a un "hortera" de los años 60, que sea capaz de usar un "sofisticado" armamento y enfrentarse por las malas a todo el que se le ponga delante, no hay nadie mejor que **Mike Myers**, el actor que da vida al agente secreto "Austin Powers". Vale, este elemento no hace de malo en sus películas, pero es que sus "pintas" van como anillo al dedo para el papel.

JAK & DAXTER

Dos amigos muy tiernos, que se ayudan el uno al otro y van siempre juntos en sus peripecias... Pero, ¿dónde hemos visto eso antes? ¡Claro, en la segunda parte de "Torrente"! Y es que **Santiago Segura** y **Gabino Diego** forman una pareja de oro del cine español, con un "fino" sentido del humor que nos haría morir de risa.

TEKKEN 4

Hay que ser muy, muy duro para entrar a luchar en un torneo tan exigente como el que nos propone «Tekken», pero hemos encontrado al actor ideal: **Vin Diesel**, que acaba de protagonizar a un bestial agente secreto durante la película 'XXX', y seguro que con tanto músculo es capaz de ganar a Jim Kazama y el resto de colegas.



ETERNAL DARKNESS

Se busca chica rubia, que sea guapa, joven, inteligente, fuerte, muy femenina y no se le dé mal eso de luchar con todo tipo de bichos que tengan muy mala leche. Vaya, no nos sirve Angelina Jolie porque no es rubia, ni tampoco Milla Jovovich, porque no es tan joven ... ¡Ya está! **Sarah Michelle Gellar**, nuestra querida "Buffy Cazavampiros", reúne los requisitos. ¡A ver quién es el monstruo que se le resiste!

SUBEN

▲ **LA SAGA «FIFA»,** que esta vez ha dado con el camino correcto a la hora de definir su estilo.

▲ **EL JUEGO ONLINE,** que ya está a punto de despegar en Xbox, PS2 y GameCube en Japón.

▲ **LA VELOCIDAD,** que está de moda con juegos como «Colin 3.0», «WRC II Extreme», «Shox», «Burnout 2» y otros más.

▲ **EL SEÑOR DE LOS ANILLOS,** que por fin ha desembarcado en todas las consolas con un buen número de juegos de alta calidad general. ¡Muy bien por Vivendi y EA!

BAJAN

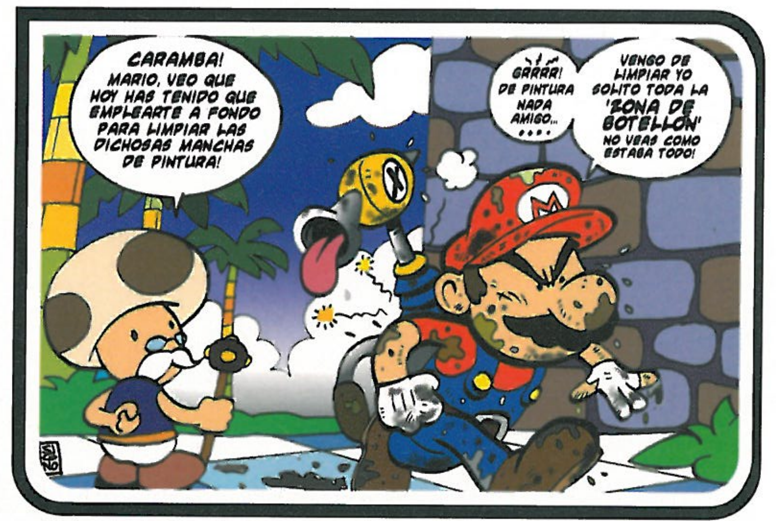
▼ **LA GENERALITAT CATALANA,** que a estas alturas aún ha intentado retirar el «Metal Gear Solid» de las tiendas por el tema del Diazepán...

▼ **PRO EVOLUTION 2,** que aún siendo tan buen juego de fútbol como siempre, se ha quedado un poco estancado en su segunda entrega en PS2.

▼ **EL FBI,** que ahora sospecha que las piezas de PSone se podrían usar para fabricar explosivos. ¿Demasiadas películas?

▼ **ACCLAIM UK,** que tuvo la "genial" idea de querer hacer publicidad a «Burnout 2» pagando las multas de velocidad que se pusieran en Londres.

VIÑETA CONSOLERA



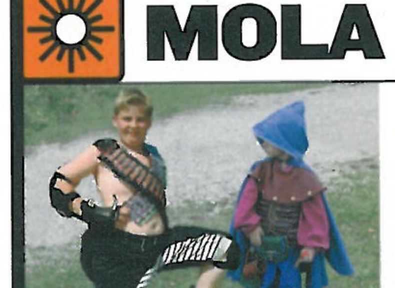
POR SIGNO

TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/ Los Vascos nº 17. 28040 Madrid Indicando en el sobre: El Sensor
- sensor.hobbyconsolas@hobbypress.com
- ytuqueopinas.hobbyconsolas@hobbypress.com

MOLA



Que soy bajito y tengo el pelo rizado, y por eso muchos me confunden con Frodo.

Ya... Vosotros lo que queréis es que os den un papel para la segunda parte de "El Señor de Los Anillos", ¿no? Pues que sepáis que llegáis tarde.

@ Que aún me emocione cada vez que recuerdo a Tidus y Yuna besándose.

Snif, y que lo digas, snif... por cierto, ahora que lo pienso, ¿qué harían después, eh?

@ Jugar a «Project Zero» estando solo, con todo apagado y sin ningún ruido.

Pero bueno, ¿cómo haces para jugar si no enciendes nada?

Lo graciosa que es la cara de Roberto Ajenjo.

¿...es una forma de decir que tiene cara de chiste, o qué?

@ Que vuestra revista sea mucho más gorda que otras, que son mucho más caras.

Y por si no te has dado cuenta, es mucho mejor que otras, que son... eso, mucho peores.

@ El nuevo aspecto de Joanna Dark... pero no mola que sea sólo para Xbox.

¿La preferirías en GameCube, pero fea, vieja y regordeta?

@ Que cada número nos sorprendáis con vuestra portada. Cada mes me pregunto qué aparecerá en la siguiente.

Pues este mes estábamos pensando en poner una de color rosa, desplegable, con luces de neón y que sonara la música de Operación Triunfo... pero se nos acabó el color rosa.

@ Vuestro corresponsal, que tiene un nombre que parece inventado por Los Morancos.

Es que su nombre completo es "Christophe Omaíta Kagotani".

NO MOLA

@ No saber dónde metéis los juegos al terminarlos. ¿Hacéis una montaña con ellos, o tenéis un bolsillo en plan Doraemon? Pues podríais regalarlos.

¡Pero si nos vestimos de Doraemon y salimos a regalarlos por las calles!

Pamela Anderson en el juego «VIP». Yo la hubiera puesto en otro tipo de juego...

Claro, en un plataformas como «Super Mario Sunshine». ¿Te la imaginas saltando por ahí?

@ Que mis novias me dejan cuando ven mis pósters de Christie y Tina que disteis.

¡Hazte novio de los pósters!

@ Que mi madre me prohíbe jugar a «Resident Evil» si mi hermana está mirando.

Si lo que hace tu madre es jugar cuando tú no miras. ¡No hay que ser tan ingenuo, tío!

@ Que Nintendo le haya vendido Rare a Microsoft. Los usuarios de Nintendo nos sentimos defraudados.

Lo mismo estarán pensando los usuarios de PS2 cuando recuerden la saga «Resident». ¡Es la guerra, muchachos!

@ Que todavía quede tanto para morirnos de miedo jugando con «Silent Hill 3».

Siempre puedes ir abriendo boca con «Gauntlet» y otros juegos que son para llorar...

@ Que se acabe el fin de semana y mi consola tenga que esperar al siguiente para poder volver a jugar.

Pues será porque tú quieres, porque nosotros no las dejamos respirar ni en fiestas.

@ Que mi madre me tirara mi PlayStation 2 porque no hacía juego con los sillones.

Pero eso no es culpa de la consola, sino de los gustos de tu madre. ¡Y es que hay cosas que no pegan con nada!

Y tú ¿qué opinas?

LA PREGUNTA DE ESTE MES

¿Qué os parecen las rebajas de Xbox y PS2?

Estas son las opiniones que más nos han gustado de este mes:

■ Tanto Microsoft como Sony saben que una razón de peso para escoger consola es el precio, y GameCube les gana a ambas en esto. Esto nos beneficia a nosotros, así que... que siga, ¡y que bajen los juegos!
(wisdom rules)

■ Opino que PS2 ha tardado demasiado, y Xbox lo ha hecho demasiado pronto. Yo me gasté en PS2 más de 300 euros, ¡y ahora se puede comprar una Xbox o PS2 por menos de lo que me costó a mí!
(Erick Aranda Lozano)

■ Me parece bien, parece que por fin se han dado cuenta de que no tienen que hacer contra GameCube, aunque ésta

SIGUE EN LA PÁGINA SIGUIENTE »

La imagen del mes

GUTI, LUQUE Y BARAJA, "FURGOLISTAS" VICIADOS CON «ESTO ES FÚTBOL 2003»

Después de perder en un entretenido torneo triangular a «Esto es Fútbol 2003» con sus respectivos equipos, a Baraja (del Valencia) y Luque (del "Depor") no les quedaron muchos ánimos de posar con Roberto Ajenjo para nuestra revista, al contrario que Guti (del Madrid), que sí sudó la camiseta y se ganó una foto con la Hobby.

Lo que dice la prensa...

ABC, Suplemento Tecnológic@, 10 de octubre de 2002

En «Mario Sunshine», las criaturas mutarán en monstruos carnívoros, [...] una inmensa mancha cubre la isla, acusan a Mario de su aparición, pero usa una mochila atómica que dispara agua [...].

HC: ¿Monstruos carnívoros mutantes, Mario acusado de vándalo, y para colmo usa una mochila atómica? ¡Y todavía dicen que Mario es demasiado infantil!

El País, Suplemento Ciberp@ís, 10 de octubre de 2002

En «Magical Mirror» de GC hay escenarios con brillantes suelos capaces de reflejar toda la acción.

HC: Pues si se "reflejan" los escenarios, será porque han fregado los suelos con el Don Limpio ése...

LA POLÉMICA DEL MES

¿Cuál es el mejor juego de "Los Anillos"?

Los diferentes planteamientos de los juegos de Electronic Arts y de Vivendi tienen dividida a la redacción. ¿Cuál os parece el mejor de los dos?

El libro

Sergio Martín
Colaborador de Hobby Consolas

No todo es el "envoltorio"

Aunque reconozco que Electronic Arts ha hecho una gran labor con su juego basado en la película, en mi opinión ha sido Vivendi la que mejor ha sabido aprovechar la licencia de esta "Gallina de los huevos de Oro" que es «El Señor de los Anillos». Vale, «La Comunidad del Anillo» no goza ni de la espectacularidad ni del nivel visual que ofrece la apuesta de EA, pero a cambio nos embarca en una gran aventura que cuenta con una gran profundidad de juego, una gran fidelidad en su desarrollo con la trilogía de Tolkien, y una duracion infinitamente superior a lo "visto y no visto" en «Las Dos Torres». El "envoltorio" de éste último es muy aparente, pero a la larga su desarrollo es muy simple y limitado.

«Las Dos Torres» apuesta por el espectáculo visual, mientras que «La Comunidad del Anillo» se centra más en los aspectos jugables. Yo lo tengo claro...

La peli

Daniel Acal
Redactor de PlayManía

Así se aprovecha una licencia

La pasada Navidad aluciné con "La Comunidad del Anillo" en el cine. Ahora EA me permite revivir los pasajes más emocionantes, no sólo de la primera película, sino de "Las Dos Torres", logrando un nivel de parecido casi perfecto. Puede que el juego sea corto, pero su gran apartado gráfico, la música y las voces de la peli, su increíble ambientación, los intensos combates... Son muchas, muchas, las excelencias del juego, y sin duda eclipsan el problema de la duración. Además, si las misiones que "alargan" el juego de Vivendi son tan apasionantes como desatascar veletas o transportar cerditos, pues ya me diréis. Yo, desde luego, prefiero estar en plena batalla a charlar con el amigo Bombadil.

Electronic Arts ha logrado "calcar" las películas en un juego que consigue emocionar, mientras que al de Vivendi le falta "glamour" y le sobran misiones "de relleno".

Y tú ¿qué opinas?

sigue siendo la más barata de todas.
(Pablo Cárdenas)

■ No me preocupa cuál vende más, sino que ahora puedo tener las dos consolas a un precio menor, lo cual es síntoma de que ambas tienen verdadero interés en atraer usuarios indecisos. Eso sí, la oferta más atractiva es Xbox porque, por el mismo precio, es la más potente y con más futuro, y te da un juegazo de la talla de «Project Gotham».
(José M. Martínez)

■ Lo que queda claro es que Sony y Microsoft timaron a la gente con el precio de salida. GameCube es la más barata todavía, y eso que no ha sido rebajada desde que salió.
(Raúl Sánchez)

■ Si alguien duda cuál comprar, ésta es la solución. Y si te ahorras unas pelillas, pues mejor que mejor, aunque pierdes horas de uso puesto que la compras más tarde.
(Alejandro Pacheco Sáez)

EL MES QUE VIENE: ¿HAY DEMASIADAS SECUELAS DE JUEGOS?

→ Consigue la gorra de Hobby Consolas

¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!

Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail y te enviaremos esta gorra junto con un certificado que demostrará que eres colaborador de Hobby Consolas.

EN ESTE SENSOR HAN COLABORADO: Óscar Maldonado, azahara, Javier Quesada, Ernest López, Roberto Álvarez, Manu-Puerto, Belinda Tomás, Alfonso Amorín, FleU, Eduardo Muñoz, Manual Pérez Casado, Pepe el del Huevo Repe, José M. Martínez y un mensaje desde un móvil.

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 15 DE OCTUBRE

DATOS CEDIDOS POR CENTRO MAIL

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	Resident Evil	(GC)	-	1
2	Commandos 2	(PS2)	1	2
3	Tekken 4	(PS2)	-	1
4	Turok Evolution	(PS2)	2	2
5	Project Zero	(PS2)	3	2
6	GT 3 A-Spec (Platinum)	(PS)	5	15
7	Stuntman	(PS2)	4	2
8	Super Mario Sunshine	(GC)	-	1
9	Dragon Ball Z U. Battle 22	(PS)	6	2
10	GTA III	(PS2)	8	11

Resident Evil
Sabíamos que este "remake" de la saga de terror más famosa de las consolas os iba a encantar, pero esto ha superado todas las expectativas. El caso es que, con toda justicia, «Resident Evil» ha sido el más vendido este mes.

COMMANDOS 2
El éxito de este juego no ha sido cosa de un mes, porque cuatro semanas después aquí sigue, al pie del cañón en el segundo puesto de nuestras ventas.

TEKKEN 4
Aunque no haya alcanzado la cima de la lista, Namco ha creado un juego de lucha a la altura de las expectativas, y ya es uno de los mejores juegos de lucha de la historia.

Por consolas

PS2
1 Commandos 2
2 Tekken 4
3 Turok Evolution
4 Project Zero
5 GT3 A-Spec (Platinum)

GAMECUBE
1 Resident Evil
2 Super Mario Sunshine
3 Capcom vs SNK 2 EO
4 F1 2002
5 Super Smash Bros. Melee

XBOX
1 Turok Evolution
2 Commandos 2
3 The Thing
4 Halo
5 Bruce Lee: Quest of the Dragon

GB ADVANCE
1 Golden Sun
2 Sonic Advance
3 Castlevania: Harmony of Dissonance
4 CT: Special Forces
5 Super Mario Advance 2

PSONE
1 Dragon Ball Z Ultimate Battle 22
2 Metal Gear Solid Band
3 Capcom vs SNK Pro
4 Spiderman 2: Enter Electro (Platinum)
5 Syphon Filter 3 (Plat.)

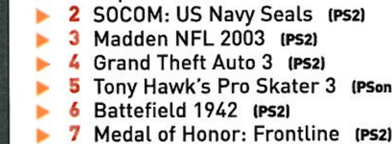
GB COLOR
1 Pokémon Cristal Color
2 Harry Potter
3 Dragon Ball Z: Guerreros de Leyenda
4 Super Mario Bros. Deluxe Color
5 Pokémon Oro Color

EN OTROS PAISES

En Japón

Del 7 al 11 Septiembre — Datos cedidos por Magic Box

1 Yugioh Duel Monsters 7: The D.L. (GBA)
2 Digimon World 3: Door to New Adv. (PSone)
3 Golden Sun: The Lost Age (GBA)
4 Kengo II (PS2)
5 World Soccer Winning Eleven 6 (PS2)
6 From TV Animation 1 Piece G. L. Adv. (GBC)
7 Gun Survivor 3: Dino Crisis (PS2)
8 Popolocrois Story III (PS2)
9 Hack Vol. 1 Infection Expansion (PS2)
10 Victorious Boxers: Champ. Version (PS2)



En EE.UU.

Del 7 al 11 Septiembre — Datos cedidos por Games Chart

1 Super Mario Sunshine (GC)
2 SOCOM: US Navy Seals (PS2)
3 Madden NFL 2003 (PS2)
4 Grand Theft Auto 3 (PS2)
5 Tony Hawk's Pro Skater 3 (PSone)
6 Battlefield 1942 (PS2)
7 Medal of Honor: Frontline (PS2)
8 Yu-Gi-Oh (GBC)
9 Backyard Basevall (GBA)
10 Gran Turismo 3 (PS2)

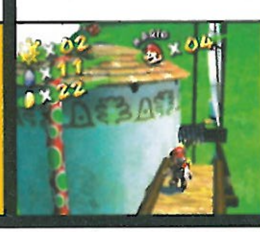
En Gran Bretaña

Del 7 al 11 Septiembre — Datos cedidos por Games Chart

1 Super Mario Sunshine (GC)
2 Hitman 2: Silent Assassin (PS2)
3 This is Football 2003 (PS2)
4 Conflict: Desert Storm (PS2)
5 Tekken 4 (PS2)
6 Stuntman (PS2)
7 Blade 2 (PS2)
8 Grand Theft Auto 3 (PS2)
9 The Thing (PS2)
10 Onimusha 2: Samurai's Destiny (PS2)

YUGIOH DUEL MONSTERS 7
Los juegos para GBA basados en el popular manga "Yu-Gi-Oh" siguen arrasando en Japón, en este caso con la séptima entrega de la saga.

SUPER MARIO SUNSHINE
El fontanero más famoso del mundo se ha ganado a los usuarios de EE.UU. hasta tal punto, que se ha colocado por encima de los juegos de PS2...



SUPER MARIO SUNSHINE
...y no sólo en EE.UU., sino también en nuestro mercado vecino, donde toda la tabla está llena de juegos de la consola de Sony menos el número 1.

La cifra

40.000.000 SONY HA ALCANZADO ESTE IMPRESIONANTE NÚMERO DE PLAYSTATION 2 EN EL MUNDO.

LIBRES DIRECTOS 2003

Una jugada a balón parado no es una jugada perdida. El nuevo sistema dinámico de faltas te da el control total. Puedes lanzar y superar la barrera, tirar entre tus propios jugadores o pegarle como Roberto Carlos: todo potencia y un efecto "envenenado".

CONTROL "FREESTYLE" 2003

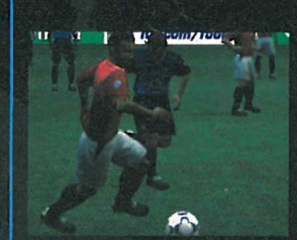
El estilo libre "Freestyle" de EA SPORTS es un modo completamente nuevo de control del balón. El uso del mando analógico derecho te permite movimientos especiales para jugadores especiales. El tipo de movimientos que pone en ridículo a los defensas. El tipo de movimientos que marca las diferencias entre jugadores. Es tu turno Roberto Carlos.

PASES 2003

Nuevo sistema y tácticas de juego en equipo. Romper las defensas contrarias requiere más precisión y rapidez en los pases. Observa a Edgar Davids para más detalles.

FÍSICA DEL BALÓN 2003

Malos remates de cabeza, disparos a la grada, pases al contrario – todo esto lo vas a hacer si no eres suficientemente hábil. Una nueva física del balón significa que la pelota no hará todo el trabajo por ti. Reaccionará igual que los balones que recupera Davids, los que roba Giggs y los que Roberto Carlos revienta contra las barreras. Todo esto beneficiará a los jugadores mejor preparados.



REGATES 2003

Tu habilidad con el esférico te permitirá llegar a la cima. El balón no está pegado a tu pie, eres tú quien debe pegarse a él, Ryan Giggs lo hace. Y tú, ¿serás capaz?

CONTROLA EL BALÓN Y CONTROLARÁS EL JUEGO

FIFA FOOTBALL 2003 tiene un motor de IA completamente nuevo. Esto cambia fundamentalmente tu forma de jugar. El balón se comporta como un "balón". Vas a tener que entrenar mucho.

Salta al campo. Toma el control. Sé el Número 12.

www.fifa2003.ea.com

Official FIFA Licensed Product. © 1977 FIFA™

Somos el deporte

EN DESARROLLO-PLAYSTATION 2

El ángel que enamorará a todos los consoleros

Lara Croft ha cambiado desde su último juego, pero sus ganas de aventura seguirán intactas en «El Ángel de la Oscuridad», el título con el que va a debutar en PS2. Aquí tenéis los últimos datos sobre su esperadísimo regreso.

LARA CROFT es el "amor platónico" de los consoleros de todo el mundo. Sus medidas perfectas (90-60-90) y su afán aventurero la han ayudado a vender 26 millones de juegos de la saga «Tomb Raider».

¿LARA CULPABLE? Al menos eso parecerá al comienzo de su nueva aventura, porque la acusarán del asesinato de Von Croy. ¡Tendrá que escapar de la policía!

Como muchos sabréis, «El Ángel de la Oscuridad» es el nombre del primer juego de Lara Croft en PS2, que llegará el mes que viene con aires muy renovados. En la redacción acabamos de recibir nuevas imágenes e información del juego, y queremos compartirlas con todos vosotros.

Aunque el final de «Tomb Raider: The Last Revelation» daba a entender que Lara había muerto, nuestra heroína sobrevivió, pero aquella experiencia la convirtió en una persona más dura e inaccesible. Su nuevo juego comenzará con la policía de París persiguiéndola tras acusarla del asesinato de su antiguo maestro, Von Croy, pero al no disponer aún de armas, tendremos que usar sus nuevas habilidades de infiltración para escapar, y así comenzar la investigación de todo este misterio.

Además, nuestra querida heroína contará con decenas de nuevas animaciones, pensadas para que pueda realizar un montón de movimientos y, por supuesto, utilice un amplio armamento para la lucha cuerpo a cuerpo. ¡Y vaya cuerpo! Por si

JUEGO ONLINE-PLAYSTATION 2

Los zombies atacan a través de Internet...

Os contamos los primeros detalles sobre el nuevo «Resident Evil Online».

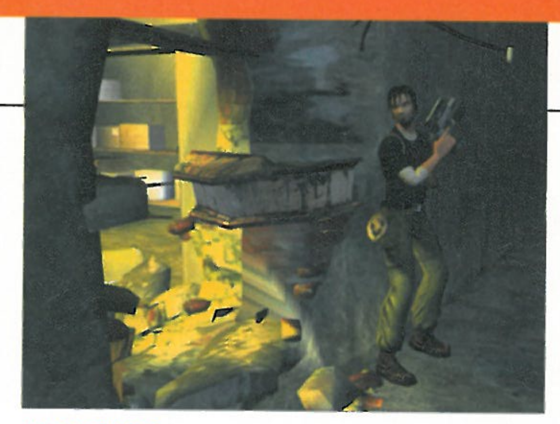
Capcom ha confirmado que está programando «Resident Evil Online», un título que probablemente será exclusivo de PS2. La acción se situará en Raccoon City durante los 2 primeros «Resident», y tendremos 8 personajes disponibles, aunque sólo podrán jugar 4 a la vez. ¿Impacientes? Pues tranquilos, que saldrá a mediados del 2003... en Japón.

NOTICIAS BREVES

MARIO ARRASA EUROPA
«Super Mario Sunshine» (GC) ha vendido 175.000 unidades en toda Europa en su primer fin de semana a la venta.

¿SIN «SUBSTANCE» PARA LOS JAPONESES?
Konami ha eliminado «Metal Gear Substance» de su lista de lanzamientos para Xbox en Japón, en espera de que esta consola aumente su nivel de ventas allí. De mantenerse esta decisión, el juego saldría sólo en América y Europa.

LA VUELTA DE LOS CLÁSICOS DE SEGA
Sega ha creado un grupo de programación, llamado 3D



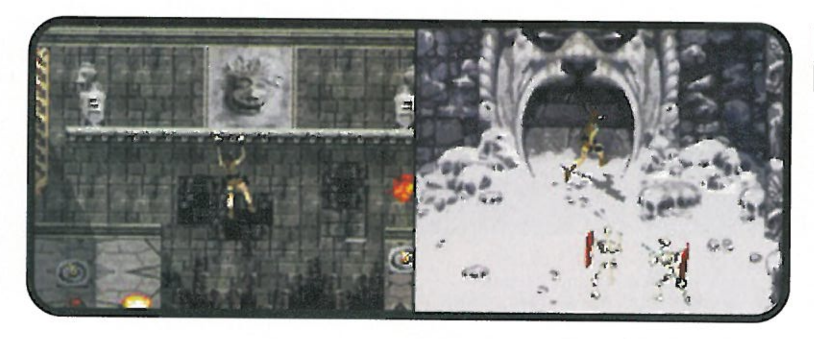
KURTIS TRENT será un ex-soldado que quiere vengarse de los asesinos de su padre. ¡Tendremos que ayudarle!

LOS ENEMIGOS nos obligarán a combatir con toda nuestra astucia. Aunque, como veis, Lara no olvidará cómo se usan sus pistolas, en su nueva aventura el sigilo y la infiltración jugarán un papel fundamental.

EL MODELO DE LARA será más detallado todavía. Tendrá 5.000 polígonos (antes 500) y 250 animaciones (antes 25).

fuera poco, esta vez Lara podrá cambiar el curso de la aventura hablando con diversos personajes, ¡y hasta podremos controlar a Kurtis Trent, un nuevo personaje masculino!

La fecha de salida del juego todavía es una incógnita, a pesar de que estaba fijada para el 15 de noviembre. Eso sí, la espectacular modelo actual que encarna a Lara este año, Jill de Jong, estará en España del 20 al 23 de noviembre. ¡Ya os contaremos!



! «TOMB RAIDER PROPHECY». Lara también se va a pasear pronto por GBA gracias a Ubi Soft. Lo hará en una aventura repleta de puzzles, plataformas, y combate con varios tipos de armas.

Ages, que convertirá algunos de sus mejores juegos de 8 y 16 bits para PSone y PS2. Aún no se conocen cuáles serán sus primeros títulos.

DONKEY, PRONTO EN GC
Nintendo ha anunciado el debut de Donkey Kong en GameCube. Esta vez, debido a la compra de Rare por Microsoft, el juego estará programado por una nueva compañía de la que todavía no se conoce el nombre.

¡IMPRIME TUS JUEGOS!
Sony va a poner a la venta en Japón una impresora USB, que permitirá imprimir las mejores imágenes de los juegos para esta consola. El "invento" costará 400 €.

«DEVIL MAY CRY» YA ES JUEGO PLATINUM
La aventura de acción más impactante del catálogo de PS2 se convierte este mes en juego Platinum. Ahora su nuevo precio es de 29,95 €.

ANUNCIO-PS2

...¡y nos obligan a sacar la pistola!

Confirmado: el desarrollo de «Gun Survivor 4» ya está en marcha.

La primavera de 2003 es la época señalada por Capcom para el lanzamiento en Japón de «Gun Survivor 4», la nueva entrega del juego de disparos ambientado en «Resident Evil», que va a salir para PlayStation 2. Va a ser compatible con la pistola GCon2, de Namco, y tendrá un argumento nuevo, en el que asumiremos el papel de un agente enviado a París para investigar a Umbrella.

¿Sabes cuál ha sido el juego de Konami que más se ha vendido?
RESPUESTA EN LA PÁGINA SIGUIENTE

PREMIOS-ESPAÑA

"Quiero dar gracias... ¡a los compradores!"

La asociación aDeSe premió a los juegos más vendidos de 2001 en España.

La Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (aDeSe) ha premiado a los juegos que vendieron más de 40.000 unidades (galardón de oro) y 80.000 (premio de platino) durante el año 2001. Los que más premios se llevaron fueron «Harry Potter», platino en PSone y oro en GBC, y «FIFA 2002», que se llevó sendos oros en PSone y PS2. También tuvieron premio «Devil May Cry» (oro) y «GTA 3» y «WRC» (platino). GC y Xbox no se incluyeron por el poco tiempo que llevan en el mercado, pero estarán presentes en la próxima edición.

EL JUEGO DE HARRY POTTER se llevó varios premios para todas las consolas, y no nos extraña, porque ha sido un fenómeno de ventas en todo el mundo.

LORENZO MILÁ, presentador del telediario de La 2, condujo el acto ¡y confesó que juega a la consola!

LOS REPRESENTANTES de las compañías, felices ellos, posaron así de orgullosos con sus galardones.

PRIMERAS IMÁGENES - PS2 Y XBOX

Escápate como puedas

SCi está programando una versión para consola de la película "La Gran Evasión", protagonizada por Steve McQueen.

Seguro que muchos de vosotros habéis visto "La Gran Evasión", una famosa película de los años 60 en la que actores como Steve McQueen y Charles Bronson se las ingeniaban para escapar de un campo de concentración nazi. Pues bien, MGM Interactive ha cedido los derechos a SCi para convertir esta clásica película en una aventura en 3D para PS2 y Xbox.

El juego estará dividido en tres partes: infiltración, porque habrá que intentar abrir vías de escape con todo tipo de herramientas (navajas, tarjetas de identidad falsas, palas, etc.) sin que nos descubran. Por otro, estrategia, para diseñar un plan de escape en equipo. La última será la huida, con momentos de acción en los que habrá que escapar por un túnel, saltar una alambrada, etc. «La gran evasión» llegará a las tiendas el año que viene.

PREPARAR LA HUIDA de un campo de concentración nazi, como hacía el actor Steve McQueen en "La gran evasión", será nuestro objetivo en esta aventura.

INTERNET ON LINE

«Prince of Persia» en versión móvil
Gameloft ha lanzado junto con la marca Siemens uno de los primeros juegos Java para teléfonos móviles. Se trata de «Prince of Persia», que los dueños de un M50 podrán descargar de su página web.

Llega el Mundial de juegos en red
En octubre tuvo lugar en el Centro Equinoccio de Madrid un campeonato de juegos en red, y los 11 ganadores fueron elegidos para formar parte del equipo español que acudirá a la final mundial de Corea, con otros 45 países.

«Pánico Nuclear» se pasa al Java
El best-seller de Tom Clancy no sólo tendrá versión en PS2, sino también en móvil, con un juego de estrategia a cargo de Gameloft, en el que encarnaremos el papel del agente secreto Jack Ryan.

Sega va a sacar juegos para mini-PC
Los móviles compatibles con J2ME y todos los equipos que tengan el sistema operativo Palm o Pocket PC podrán disfrutar de los juegos que Sega va a empezar a distribuir, como «Monkey Ball» o «Sega Swirl».

«Rayman» se hace amigo de Nokia
Los fans de Rayman podrán disfrutar de sus aventuras con el Nokia Communicator 9210, gracias al juego creado por Gameloft. En él habrá hasta ocho mundos y un total de 20 personajes diferentes.

Nuevos servicios de Telefónica
Telefónica y Digital Bridges han firmado un acuerdo por el que la empresa española podrá ofrecer nuevos servicios de entretenimiento, contando además con licencias como la de «FIFA 2003» o «Men in Black 2».

WEB DE MODA
http://www.fairplay-campaign.co.uk

En Gran Bretaña se están tomando muy en serio el lograr que se rebajen los videojuegos. Ésta es la web oficial de una campaña que pretende que no se compren juegos durante una semana.

Si no te convence, visita:
- www.lotr.com
- www.colinmcrae3.com
- www.nokiagame.com

Las Tortugas Ninja

El famoso juego de peleas que arrasó en SNES es el más vendido de esta compañía, aunque con la llegada de Solid Snake este privilegiado puesto quizá cambie de dueño en breve.

en voz baja

por javier abad

➔Saludos, compañeros de cotilleo. ¿Listos para una nueva sesión de comentarios indiscretos? Aun a riesgo de ponerme un poco plasta con el tema, este mes os traigo un nuevo episodio de "la guerra de las consolas". ¿Recordáis que el mes pasado os hablé de las primeras pruebas de PS3? Pues ya está aquí la respuesta de Microsoft, en boca de J. Allard: **"prometo que no vamos a dejar que Sony se nos adelante con su próxima consola".** O sea, que si se confirma que PS3 llegará en 2005, **está claro que podremos jugar con Xbox 2 antes de esa fecha.**

➔Dejémonos de riñas de patio de vecinas y pasemos a los juegos, que es lo que mola. El 2003 se nos echa encima, y hay quien está dispuesto a apostar un desayuno a que **antes del verano van a estar en marcha, en Japón al menos, las carreras por Internet de «Gran Turismo Online».**

➔Otro proyecto que marcha es «Dead or Alive Code: Cronus», para Xbox. **En el Team Ninja afirman que lo tienen al 30%, y que no se trata de «Dead or Alive 4»**, sino de algo muy diferente. ¿Posibilidades? Las malas lenguas hablan de un juego de rol o un beat´em up. Veremos...

➔Hideo Kojima, el genio creador de «Metal Gear Solid», despide hoy mi columna, porque **ha "confesado" que está desarrollando para GBA.** ¿Será que Snake ataca de nuevo?

¿UN NUEVO «METAL GEAR»? Kojima tiene en marcha un proyecto para GBA, así que...

EN DESARROLLO – GAMECUBE

¡Apúntate a la fiesta de Nintendo!

Muy pronto llegará a los 128 bits la cuarta entrega de «Mario Party», el juego más alocado del universo de Mario.

Los usuarios de GC estáis invitados a una fiesta que Nintendo va a celebrar... ¡en vuestra casa! Claro, porque os hablamos de «Mario Party 4», la cuarta entrega del título que arrasó en N64, que ahora llegará con más de 50 nuevos mini-juegos, y con unos gráficos tridimensionales de 128 bits mucho más detallados y vistosos que nunca. Habrá nuevos tableros de juego llenos de opciones, multitud de ítems y un montón de casillas especiales la mar de divertidas.

El juego estará en la calle a finales del mes que viene, así que convocad en vuestra casa a vuestra pandilla, y decidles que traigan su propio mando, porque la diversión será a cuatro bandas. ¡Se va a armar una buena!

LOS GRÁFICOS 3D van a estar mucho más detallados que los que vimos en N64.

LOS 50 MINI-JUEGOS serán nuevos, pero divertidos y fáciles de jugar como siempre.

MARIO y el resto de los personajes de Nintendo serán protagonistas en este alocado monumento a la diversión que es la saga «Party».

"Sony fabrica sus consolas de forma que se rompan fácilmente para incrementar el número de consolas vendidas. Si PS2 está vendiendo tanto, es porque mucha gente se ha tenido que comprar una segunda consola para reemplazar la que se le ha estropeado."

Shinji Mikami, creador de «Resident Evil», en un programa de radio en Japón

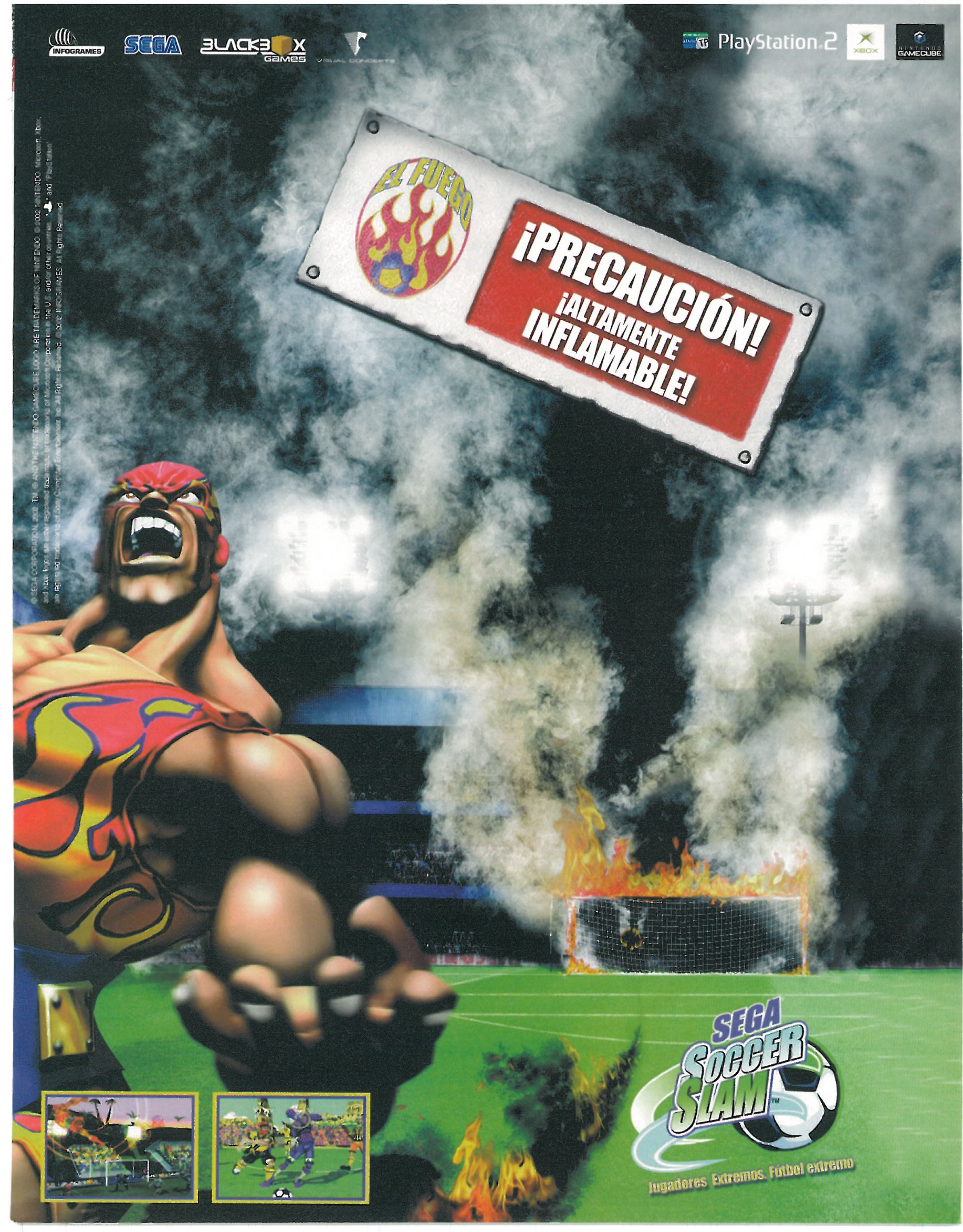
EN DESARROLLO – GAMECUBE

La espera ya se aproxima a su "Final"

Tenemos nuevos datos sobre «Final Fantasy Chronicle», el juego con el que esta saga de rol debutará en GC.

Cuando algunos todavía creen que se trata de un rumor, nosotros os confirmamos que «Final Fantasy Chronicle» para GC está en marcha, y será una mezcla de acción y rol similar a «Zelda». Encontraremos varios personajes controlables, que lucharán en unas mazmorras en 3D repletas de enemigos en nada parecidos a los de las entregas de PS y PS2. Además, sabemos que GBA no se va a quedar fuera del juego, ya que podremos usarla como mando y participar en una partida simultánea de hasta cuatro jugadores. ¿Y cuánto falta para el desembarco de la saga «Final Fantasy» en la consola de Nintendo? Se dice que será a mediados del 2003...

LOS PERSONAJES todavía no se conocen, pero recuerdan mucho a los de «FFIX».


INFOGRAMES
SEGA
BLACKBOX GAMES
VISUAL CONCEPTS
PlayStation 2
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
EL FUEGO
¡PRECAUCIÓN!
¡ALTAMENTE INFLAMABLE!
SEGA Soccer Slam
Jugadores Extremos. Fútbol extremo

PRESENTACIÓN–XBOX

Esta feria no tiene tiovivo, pero sí juegos para Xbox

Aquí tenéis todo lo que se enseñó en el X02 de Sevilla, la feria de Microsoft dedicada en exclusiva a su consola Xbox. ¡Esto sí que son atracciones, y no la montaña rusa!

¿Telefonista? ¿me pone uno de tiros?

EL SERVICIO ONLINE DE XBOX ya está casi a punto. A partir del 14 de marzo podremos jugar con esta consola a través de banda ancha gracias al kit de conexión Xbox Live. Por sólo 59,95 € (9.975 ptas.) tendremos una suscripción de un año, el Xbox Communicator (un micrófono y unos auriculares que nos permiten hablar mientras jugamos) y 2 juegos online: «Moto GP» y «Wacked».

Nosotros hemos podido probarlo con «Moto GP» y «Unreal» y, la verdad, los juegos iban a toda velocidad, aunque todavía no sabemos qué compañía brindará este servicio en España.

COMMUNICATOR va a ser el nombre definitivo de los auriculares y el micrófono para hablar mientras jugamos online con nuestra consola Xbox.

WACKED será un alocado "party game" en el que podremos participar con tres amigos a través de Internet, y estará incluido en el kit de conexión de Xbox Live.

Se avecina una avalancha de juegos para Xbox estas Navidades

MICROSOFT SORPRENDIÓ por la cantidad de títulos para Xbox que tiene en cartera. Presentó «Project Gotham 2», que va a ser online, y un innovador RPG que responde al nombre de «Sudeki». Pero, además, el X02 nos sirvió para probar los mejores juegos de las "third parties". En el terreno de las aventuras nos adelantamos al pulso que «Splinter Cell» va a mantener con «MGS Substance», mientras que en lo deportivo nos convenció la serie de EA, con «FIFA» a la cabeza. Además, vimos «Fable», «BC» y «Black and White 2», los juegos que prepara Peter Moulineaux, uno de los genios de la programación.

FABLE (antes «Project Ego») va a ser un ambicioso RPG con un personaje cambiante.

INDIANA JONES protagonizará una aventura exclusiva al más puro estilo «Tomb Raider».

SUDEKI fue una de las grandes sorpresas de X02: un action RPG con gráficos alucinantes.

Que "rare", ¿estos no trabajan en Nintendo?

EL FICHAJE MÁS ESPECTACULAR de la temporada no ha sido Ronaldo, ¡que va! Microsoft ha hecho saltar la liebre haciéndose con Rare, los mismos que han triunfado en las consolas de Nintendo con títulos como «Goldeneye» o el inminente «Starfox Adventures». De momento, su primer título para Xbox será «Kameo: Elements of Power», una aventura de acción repleta de personajes fantásticos, pero en el anuncio oficial, que tuvo lugar en el X02 en Sevilla, pudimos enterarnos de que también están en camino nuevas versiones de «Perfect Dark», «Banjo Kazooie» y «Conker» para Xbox.

KAMEO será una aventura de fantasía en la que iremos reclutando un montón de extraños personajes.

JOANNA DARK la protagonista de «Perfect Dark 2» luce un nuevo aspecto, mucho más sexy y rompedor, ahora que se ha pasado a la consola de Microsoft. Los usuarios de GC lo sentirán horrores.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

EN DESARROLLO – GC

Soy pequeño, ¡pero no veas cómo peleo!

La avalancha de juegos de "El Señor de los Anillos" parece que no tiene fin. El próximo en llegar será «El Hobbit».

Al ver el aluvión de títulos de "El Señor de los Anillos" para todas las consolas, seguro que los que tenéis una GameCube os preguntáis si vais a poder disfrutar también de algún juego basado en la obra de Tolkien. Pues sí, se llamará «El Hobbit», y será una aventura de acción en tercera persona donde tomaréis el papel de Bilbo Bolsón para explorar la Tierra Media, saltando, resolviendo puzzles y luchando contra hordas de enemigos, desde magos a trolls.

Además, durante el juego os encontraréis con otros personajes de la novela, como Gandalf, Elrond, Gollum, etc., con los que tendréis que hablar para avanzar en vuestra aventura. Eso sí, la salida de «El Hobbit» está prevista para mitad de 2003, así que todavía os queda un poco para disfrutarlo.

ESTA AVENTURA estará basada en «El Hobbit», otro de los libros de Tolkien.

BILBO no tendrá el aspecto que muestra en la peli, pero sí será igual de valiente.

PERIFÉRICOS–JAPÓN

¿Dónde están mis gafas 3D?

Sony ha puesto a la venta sus propias "gafas virtuales" para jugar a PS2 y ver DVD.

Sony ha lanzado al mercado nipón el día 26 de septiembre el nuevo modelo de gafas 3D "PUD-J5A". Se trata de un dispositivo compatible con PlayStation 2, que incorpora una pantalla LCD que hace un efecto similar a ver un monitor de 42 pulgadas a 2m de distancia. Sirve para jugar a la consola y ver películas en DVD, y lo curioso es que es capaz de detectar los movimientos de nuestra cabeza, una tecnología que se podría usar, por ejemplo, para mirar a nuestro alrededor en juegos que tengan escenarios 3D.

El conjunto de gafas y auriculares estéreo "sólo" cuesta 59.800 yenes, unos 480 € al cambio. Vale, es un capricho un poco caro (¡y también "lejano"!), pero tenéis que reconocer que mola un montón.

PUD-J5A. No, no se nos ha caído el café sobre el teclado. Es el nombre de estas gafas para ver pelis o jugar a la consola.

GANADORES CONCURSO AGRESSIVE INLINE

JUEGO AGRESSIVE INLINE (GC)+CD

Isabel Panelles Rico	Alicante
Daniel Guillén Sancho	Barcelona
Fco. Javier Rguez. Fulgencio	Madrid
David Domínguez Almario	Sevilla
Jose A. Ramírez Moreno	Sevilla

JUEGO AGRESSIVE INLINE (PS2)+CD

Fco. Javier Ruiz Flores	Cádiz
Pedro Poo Herrero	Cantabria
Enrique Liaño Martínez	Cantabria
Luis A. Rubio Martín	Madrid
Luis Sánchez Garrido	Madrid
Jose P. Aguilar Leo	Murcia
Joaquín González Fuentes	Orense
Valentín Fco. Martín Hdez.	Tarragona
Charo Regalado Caballero	Valencia
Mª Pilar Julia Turégano	Valencia

JUEGO AGRESSIVE INLINE (XBOX)+CD

Angel Hernández Naranjo	Barcelona
Javier Acosta García	Barcelona
Javier Murga Rodríguez	Barcelona
Pedro Salinero Fernández	Madrid
María Garasa Nisarre	Zaragoza

LANZAMIENTOS NOVIEMBRE

	5 NOV	15 NOV	22 NOV	29 NOV
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS LAS DOS TORRES – PS2 (Acción)	■			
FIFA 2003 – PS2 (Fútbol)	■			
TERMINATOR – PS2 (Acción)	■			
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA – PS2 (Aventura)		■		
AUTO MODELLISTA – PS2 (Velocidad)			■	
HAVEN CALL OF THE KING – PS2 (Aventura)			■	
JAMES BOND 007 NIGHTFIRE – PS2 (Shoot'em up)			■	
BMX XXX – PS2 (Varios)				■
F1 2002 – PS2 (Velocidad)				■
BLINX TIME SWEEPER– XBOX (Plataformas)	■			
FIFA 2003 – XBOX (Fútbol)	■			
SEGA GT 2002 – XBOX (Velocidad)	■			
TERMINATOR – XBOX (Acción)	■			
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA – XBOX (Aventura)		■		
UNREAL CHAMPIONSHIP – XBOX (Shoot'em up)		■		
JAMES BOND 007 NIGHTFIRE – XBOX (Shoot'em up)			■	
MEDAL OF HONOR FRONTLINE – XBOX (Shoot'em up)			■	
DIE HARD VENDETTA – GC (Shoot'em up)	■			
ETERNAL DARKNESS – GC (Aventura)	■			
FIFA 2003 – GC (Fútbol)	■			
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA – GC (Aventura)		■		
JAMES BOND 007 NIGHTFIRE – GC (Shoot'em up)			■	
MEDAL OF HONOR FRONTLINE – GC (Shoot'em up)			■	
STARFOX ADVENTURES – GC (Aventura)			■	
BMX XXX – GC (Varios)				■
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS LAS DOS TORRES– GBA (Acción)	■			
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA – GBA (Aventura)		■		
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA– GBC (Aventura)		■		
FIFA 2003 – PSONE (Fútbol)	■			
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA – PSONE (Aventura)		■		

NOTA: Esta lista recoge los juegos más importantes que saldrán a la venta durante este mes. No todos aparecen analizados en este número, ya que los cambios de fechas de las distribuidoras y los retrasos en la llegada de las versiones finales con las que analizamos los juegos pueden hacer que hayan sido comentados en números anteriores, o bien sean analizados en el número siguiente.

NUESTRAS REVISTAS

Las mejores publicaciones que podéis encontrar en vuestro kiosco

→ NINTENDO ACCIÓN

Marchando una de aventuras para GC

En portada: Fox McCloud, uno de los héroes más carismáticos de Nintendo, es el protagonista de «Starfox», y Nintendo Acción descubre porqué está por delante del resto de juegos de GC.

El Señor de los Anillos: Del cine, directamente a GBA. El reportaje de este mes está dedicado a los nuevos juegos que protagonizan Frodo Bolsom y sus hobbits en la portátil de Nintendo.

Revista Pokémon: Todo sobre las nuevas cartas intercambiables Pokémon. Además, este mes llegan al final de la guía «Pokémon Cristal».

→ MICROMANÍA

El mejor fútbol se juega en tu PC

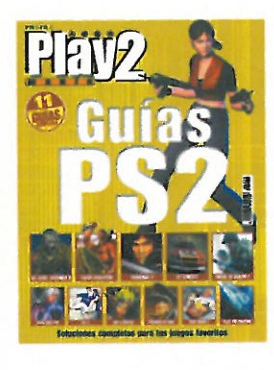
FIFA 2003: Este mes, el análisis más completo del juego de fútbol más esperado en PC.

Praetorians: Este mes Micromanía te desvela todos los secretos de un juego de estrategia que va a dar mucho que hablar.

Neverwinter Nights: Solución paso a paso de un juego de rol del que no puedes prescindir.

2 CDs de regalo: Con las mejores demos, actualizaciones, extras y utilidades... Y te lo puedes llevar todo a casa por sólo 3,95 €.

→ GUÍAS PS2 PLAYMANÍA



Grandes guías para los mejores juegos.

Todo guías completas: No te puedes perder las 10 guías completas que te ofrece el número 20 de los Especiales Guías PS2 de PlayManía.

Las mejores novedades del momento: Las soluciones completas a novedades tan atractivas como «Onimusha 2», «Turok Evolution», «Medal of Honor Frontline» o «GT Concept».

Y los más atractivos Platinum: «Tony Hawk's 3 Pro Skater», «Jak & Daxter» o «Devil May Cry», junto a clásicos del calibre de «Resident Evil Code Veronica X». Y todo por solo 4,25 €.

→ PLAYMANÍA

¿Cuál es el mejor simulador de rally?

Análisis y comparativa: El tema central del número 46 de PlayManía son los simuladores de Rally. Analizan «Colin McRae 3», y lo enfrentan, en una dura comparativa, con los demás éxitos del género, como «V-Rally 3», «WRC»...

Guía especial Solución completa de «Project Zero» en el formato especial de PlayManía, para que podáis guardarla en la caja del juego.

Novedades de lujo: Análisis de todos los bombazos del mes: «Burnout 2», «FIFA 2003», «The Thing», «Ratchet & Clank», «Hitman 2»...

→ COMPUTER HOY JUEGOS

Prepara tu ejército para ganar la batalla

Test: «Mafia» ha triunfado y lo ha hecho por la puerta grande, con el Test más riguroso de cuantos han aparecido publicados. Pero este mes también nos hablan de otros juegos de mucho mérito: «Syberia», «Aliens vs Predator 2», «Tekken 4», «Beach Life», «Stuntman»...

Comparativa: El análisis más preciso y fiable sobre diez modelos de altavoces para PC.

Juego de regalo: «Evolva», un título que va a enamorar a los amantes de la acción futurista. Todo un lujo por sólo 2,99 €.

→ PC MANÍA

Los mejores proveedores ADSL

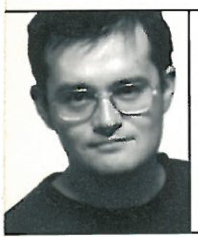
Informe: Navegar por Internet sin conexión ADSL es como recorrer una gran ciudad en patinete. Así pues, suponemos que habréis decidido contratar una. Pero, ¿a qué proveedor?

Comparativas: Los últimos altavoces Home Cinema y todas las aplicaciones gratuitas disponibles para optimizar vuestro PC.

Y además: Un artículo sobre troyanos, otro que os enseñará cómo montar un servidor Apache y, como siempre, dos CDs con software de regalo. Todo, a un precio irresistible: 4,75 €.

[ESCRIBE TU FRASE AQUI.]
2 abc
5 jkl
8 tuv
0 +
Di algo al estilo M50
Manda un mensaje divertido y llévate el último móvil
¿En qué está pensando la rubia? Ponte en su lugar. Los cien mensajes más divertidos tienen premio. ¿Qué dirías tú? Participa enviando un SMS con la palabra SIEMENS y a continuación tu frase al 5575. Podrás ganar uno de los 100 Siemens M50 y personalizarlo a tu gusto con carcasas, logos, melodías, juegos... Descárgate todo lo que quieras de la red. No te pierdas esta oportunidad de ganar un Siemens M50. Di algo.
SIEMENS
FLOWBOARDING
M 50
M50
con GPRS
& Java™
SIEMENS
mobile
www.my-siemens.com
Be inspired
Siemens España, S. A. comunica a sus clientes que los datos de los mensajes SMS obtenidos mediante la presente acción publicitaria serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que nos hacemos responsables para fines de telemarketing. Asímismo, nos comprometemos a destruir los listados de números de teléfonos móviles recibidos, después de su utilización, para la presente acción. Válido para todos los móviles.

■ AVENTURA DE TERROR ■ CAPCOM ■ Lanzamiento en Japón **Finales de 2002** ■ Lanzamiento en España **Primavera de 2003**



aquí Tokio

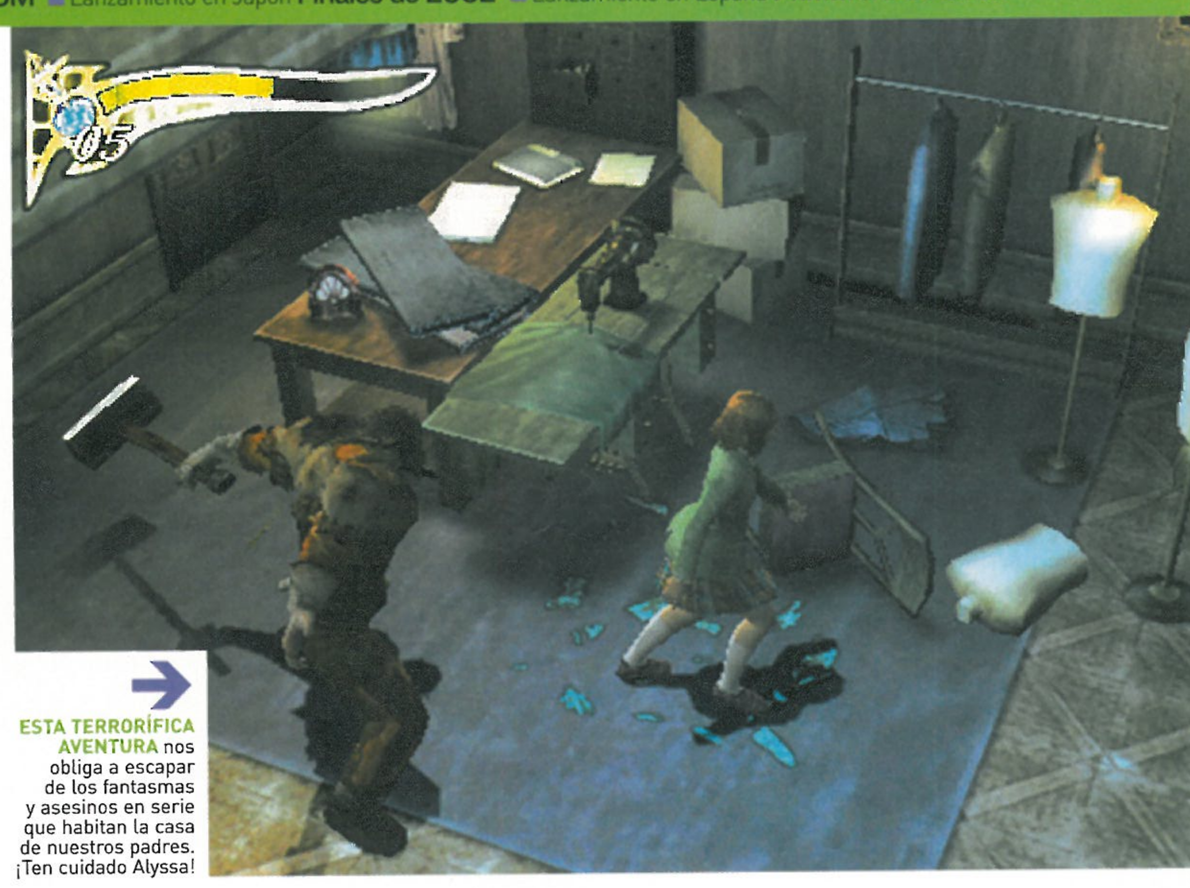
por christophe kagotani

¡Konnichiwa! Éste ha sido un mes muy movidito aquí en Japón (el Tokyo Game Show tiene estas cosas), así que he tenido que pedir ayuda… ¡a mis amigos de Pikmin! No, en serio, que sepáis que **he visitado las oficinas de Capcom para poder presentaros «Clock Tower 3», y después me he pasado por Namco para ver cómo va «Tales of Destiny 2».** Los dos tienen tan buena pinta que no sabría cual elegir, así que mejor decidís vosotros mismos.

Como os decía, se acaba de celebrar el Tokyo Game Show, y me he tirado tres días viendo las novedades que nos preparan las compañías. Os lo cuento todo en el reportaje que va después de este Big in Japan, pero también quiero dejaros aquí algunas impresiones: **Nintendo no acudió a la feria, y Xbox sigue teniendo problemas para arrancar en Japón, así que la gran triunfadora ha sido, un año más, PS2.**

A pesar de todo, aquí hay muchos que ven a la consola de Nintendo como la alternativa a PS2, si logra borrar su imagen infantil. De hecho, **«Zelda» es el título que más expectación ha creado de cara a las Navidades.**

En cuanto a las perspectivas de futuro, cada vez está más claro que **el "campo de batalla" de las grandes compañías será el juego online,** incluso a pesar ▸▸



ESTA TERRORÍFICA AVENTURA nos obliga a escapar de los fantasmas y asesinos en serie que habitan la casa de nuestros padres. ¡Ten cuidado Alyssa!

TERROR A TRAVÉS DEL TIEMPO

CLOCK TOWER 3

Capcom está desarrollando la tercera entrega de este "survival horror", y como yo soy un tío valiente, me he enfrentado a los asesinos en serie que aparecen para poder contaros qué pinta tienen. Claro, que me acompañaba el productor del juego...

LA PROTAGONISTA

Una niña con poderes sobrenaturales

ALYSSA ES UNA ESTUDIANTE que vive en un internado. Un día recibe una extraña carta de sus padres pidiéndole que no regrese a su casa, en Londres, pero algo le dice que su familia está en peligro, así que decide volver. Cuando llega allí se encuentra que todo está desierto (se ha trasladado a la misma casa, ¡pero 50 años antes!) y comienza a tener visiones de las personas que murieron entre esas mismas paredes.

LOS ENEMIGOS

Asesinos y fantasmas

EL ASESINO DE LAS TIJERAS ha sido el protagonista absoluto de las anteriores entregas de la saga «Clock Tower», pero en esta ocasión también tendremos que enfrentarnos a otros cuatro asesinos en serie, cada uno con un arma "especial". Sin embargo, estos asesinos sólo aparecen una vez que hayamos cumplido nuestra "misión", que consiste en apaciguar a los espíritus que pululan por la casa y que murieron en diferentes épocas. Alyssa es la única que puede verlos, y sólo cuenta con un pequeño frasco de agua bendita para librarse de ellos. ¡Aunque lo fundamental será huir a tiempo!

« ESTA AVENTURA DE TERROR PONE MAS ÉNFASIS EN LAS APARICIONES Y VÍDEOS DE TERROR PSICOLÓGICO, QUE EN LOS MONSTRUOS Y LA SANGRE »

LA AMBIENTACIÓN

Terror psicológico del bueno

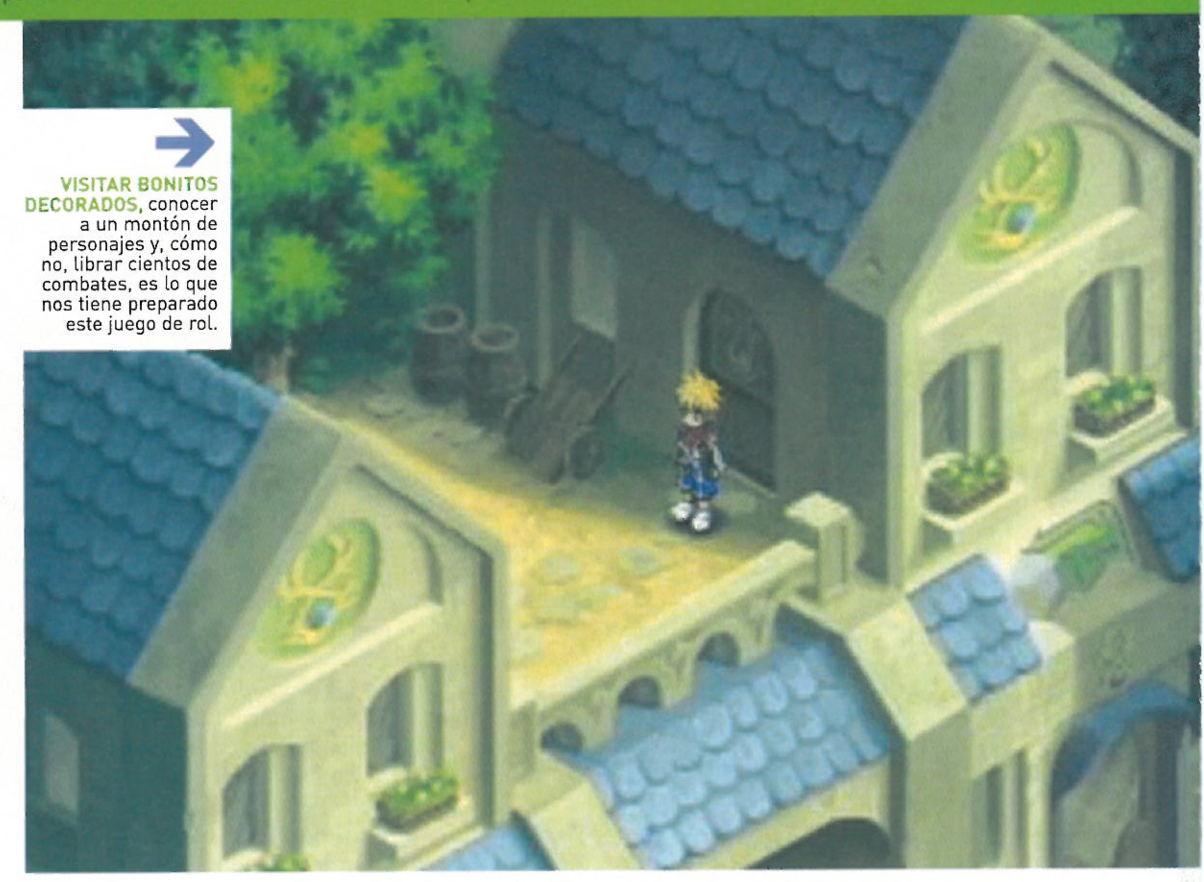
PARA METERNOS EL MIEDO EN EL CUERPO, los chicos de Studio 3 (los mismos que están desarrollando «Resident Evil Zero») han optado por incluir menos monstruos y un ambiente más opresivo. Además, la casa estará habitada por los seres más extraños que se han pasado por cualquier juego (una niña que toca el piano, una anciana ciega...). Pero sin duda lo más inquietante serán las secuencias de vídeo, que ha dirigido Kinji Fukusako, el director de la película "Battle Royale".

RECORREMOS LA CASA donde se desarrolla la aventura en diferentes momentos de la historia, y vemos apariciones de la gente que ha muerto allí.

TATSUYA MINAMI

ESTE "SINIESTRO" JAPONÉS está al frente del Studio 3 de Capcom, y como tal, es el responsable de dos de las aventuras de terror más intensas que van a llegar en los próximos meses: la primera, claro, es «Clock Tower 3» (PS2), pero este equipo de programación se encarga también de «Resident Evil Zero» (GC). Minami ya demostró antes que sabe tratar a los zombis con humor, como vimos en «Ghost and Goblins» para recreativas.

■ ROL ■ NAMCO ■ Lanzamiento en Japón **Diciembre 2002** ■ Lanzamiento en España **Sin confirmar**



VISITAR BONITOS DECORADOS, conocer a un montón de personajes y, cómo no, librar cientos de combates, es lo que nos tiene preparado este juego de rol.

UN RPG CON MUCHA ACCIÓN

TALES OF DESTINY 2

Aquí en Japón los juegos de rol son una garantía de éxito, y más aún si detrás suyo se encuentra una compañía del prestigio de Namco. Todo esto viene a cuento porque está a punto de salir una nueva entrega de la saga «Tales of...». ¿Queréis conocerla?

LA HISTORIA

Una viajera entre dos mundos divididos

INFERIA Y CELESTIA son dos mundos separados hasta que un buen día un platillo volante proveniente de Celestia aterriza en la aldea de Inferia donde vive Reid Herschel, el héroe del juego. Entonces Reid, su amiga Farah y la extraña piloto de la nave se ponen en marcha para descubrir la verdad sobre los dos mundos en una aventura en la que conocerán a un montón de personajes y librarán cientos de combates. *

aquí Tokio

de que los jugadores no parecen estar demasiado entusiasmados con las partidas en Internet. En cualquier caso, **títulos como «True Fantasy Live Online!», un juego de rol online para Xbox,** han sido de lo más interesante que se vio en los diferentes stands.

➔ Pero este ha sido el mes de las ferias, porque **justo antes del Tokyo Game Show se celebró el JAMMA Show,** la feria de las recreativas, en la que comprobé cómo **las consolas le han comido todo el terreno a las máquinas:** casi el 90 % de los juegos que se presentaron en la feria serán convertidos para consola.

➔ También en el JAMMA Show recibí la triste noticia de que **Capcom ha decidido retirarse del mercado de las recreativas.** El último juego de la compañía que veamos en un salón arcade será «Capcom Fighting All Stars».

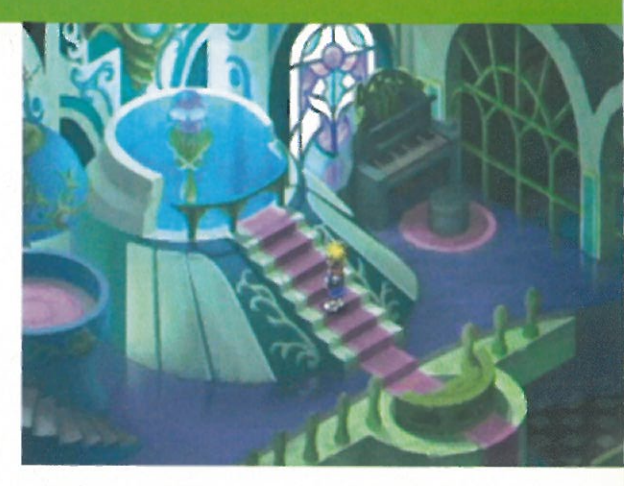
➔ La que nunca falta a la cita con la feria del arcade es Sega, que aprovechó la ocasión para **presentar el último prototipo de la placa Chihiro, que está basada en la tecnología que utiliza Xbox** y, por lo tanto, garantizará una fácil conversión a la consola de Microsoft de los juegos arcade. **El título que inaugurará esta relación va a ser «The House of the Dead 3»,** que como podéis ver en la foto de debajo, tuvo una terrorífica presencia en la feria. ¡Os dejo con este zombie! ■

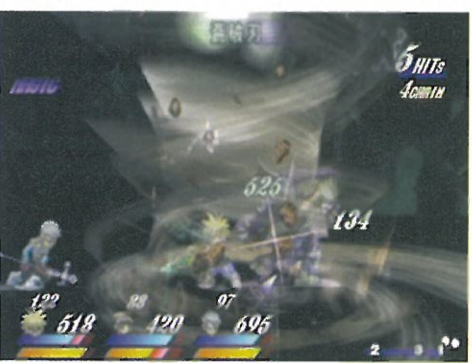
«House of Dead 3» fue uno de los títulos que más animaron el JAMMA Show.

LOS COMBATES

Peleando en tiempo real

LOS COMBATES SERÁN EN TIEMPO REAL, así que olvidaos de esperar pacientemente a que termine un contador para poder atacar. Y es que las batallas en «Tales of Destiny 2» serán más parecidas a una pelea de «Street Fighter» que a las de «Final Fantasy», ya que vamos a poder movernos libremente por un escenario con perspectiva lateral, mientras atacamos, nos defendemos o lanzamos magias. Además, lo normal será que nuestro grupo lo formen 4 personas, así que es posible, aunque no está confirmado, que podamos jugar con 3 amigos y que cada uno maneje a un héroe.





LOS GRÁFICOS

Una curiosa mezcla de 2 y 3 dimensiones

LOS ESCENARIOS EXTERIORES SERÁN EN 3D, pero cuando entremos en una ciudad o aldea, en una mazmorra donde abunden los enemigos, o cuando tengamos que hacer frente a un combate, los decorados pasarán a ser 2D. Pero incluso en estas ocasiones las 3D no se dejarán totalmente de lado, porque al realizar determinadas magias durante una pelea, podremos ver algunos efectos muy chulos como por ejemplo un zoom cerrado del personaje que haya ejecutado el golpe.

«ESTE JUEGO DE ROL COMBINA LOS ELEMENTOS TÍPICOS DEL GÉNERO (VIAJES, INVESTIGACIÓN...) CON UNAS INTENSAS PELEAS EN TIEMPO REAL»

LOS COMBATES os parecerán una pelea de un juego de lucha, porque tendremos libertad absoluta para movernos por el "campo de batalla" entre espectaculares efectos gráficos.

LA SAGA «TALES»

QUIZÁ VOSOTROS NO LA CONOZCÁIS, pero aquí en Japón existen muchos seguidores de esta trilogía de juegos de rol, formada por los títulos «Tales of Phantasia» (que ya incluía voces digitalizadas en los tiempos de SNES), «Tales of Destiny» (PSone) y «Tales of Eternia» (PSone). Está segunda entrega de «Tales of Destiny» fue uno de los juegos más interesantes que se presentaron en el reciente Tokyo Game Show (foto inferior).

OS PRESENTAMOS LAS NOVEDADES MÁS POTENTES DE LA FERIA JAPONESA

TOKYO GAME SHOW 2002

EL FUTURO YA SE JUEGA EN JAPÓN

¡Saludos de nuevo desde Japón de vuestro amigo Kagotani! Un año más, me he colad... quiero decir, me he acreditado para acudir al Tokyo Game Show, la feria de videojuegos más importante de este país. La cosa también está que arde por estos lares en el mundo de las consolas, y por eso os he preparado este completo reportaje, en el que conoceréis los mejores juegos que se presentaron allí, junto con la mejor información que he sido capaz de recopilar... que es toda, claro. Así pues, ¡que lo disfrutéis, majetes!

LOS DATOS QUE TIENES QUE CONOCER

- ¿Cuándo se celebró?: **Del 20 al 22 de septiembre**
- Número de visitantes: **Más de 150.000**
- Número de compañías presentes: **75**
- Juegos para PS2: **46**
- Juegos para GameCube: **16**
- Juegos para Xbox: **10**
- Juegos para GBA: **17**
- Juegos para PSOne: **6**
- La gran novedad: **el auge del juego online**

LANZAMIENTO→ En Japón: **Enero 2003** En España: **Primavera 2003**

DANTE ha cambiado ligeramente su aspecto. Además de sus nuevas animaciones (tan chulas como la de la imagen) ahora parece más estilizado. Eso sí, conserva el aire siniestro del primer juego.

DEVIL MAY CRY 2

Se abre la veda del diablo

- **Consola:** Playstation 2
- **Compañía:** Capcom
- **Género:** Survival Horror

DE QUÉ VA: Dante Sparda, el enigmático cazador de demonios, tiene una nueva misión: "limpiar" una vieja ciudad europea que se ha convertido en la boca del infierno. Para ello cuenta con su espada mágica, la posibilidad de transformarse en un poderoso diablo y un buen par de... pistolas. Así que ya sabéis lo que nos espera, acción a raudales a lo largo de interminables combates contra los monstruos más enormes que caben en una pantalla. Además en esta segunda parte el componente aventurero estará reforzado por unos cuantos puzzles de estilo clásico (como los interruptores del primer juego) y la posibilidad de ir consiguiendo nuevas armas y movimientos de combate más efectivos.

SUS PUNTOS FUERTES: Capcom ha prometido mayores dosis de acción, un segundo personaje protagonista (femenino) y algunos niveles a lomos de un vehículo, aunque todavía no se ha confirmado si será la alucinante moto que aparecía en el primer «Devil May Cry».

LOS NUEVOS ESCENARIOS recrean una ciudad europea del siglo pasado que está completamente invadida por los demonios.

MAS DATOS SOBRE LA FERIA

Lo que arrasa en Japón

Además de alucinantes juegos, el Tokio Game Show también estaba lleno de periféricos de lo más raro, merchandising, gente disfrazada y, sobre todo, muchos rumores:

- **EL ÉXITO DE LA FERIA** (por público y juegos) ha sido mayor que en las ediciones anteriores, aunque este año sólo se ha celebrado una edición, en lugar de las dos acostumbradas.
- **EL JUEGO ONLINE** se ha convertido en la gran apuesta de todas las compañías

para el año que viene, e incluso ha empezado a "comerse" el terreno de las máquinas recreativas.

- **NAMCO** no se ha recuperado del revés sufrido con la versión arcade de «Soul Calibur 2», que ha sido sustituido por

«VF 4 Evolution» en la mayoría de los salones, aunque anunció los próximos «Ridge Racer 6» y «MR Driller».

- **ZELDA** en GameCube se pondrá a la venta el 13 de Diciembre, lo que ha provocado un pequeño retraso en el

lanzamiento de «Final Fantasy Crystal Chronicle». Square no quería ofender a sus antiguos "jefes" de Sony, así que

LANZAMIENTO→ En Japón: Febrero 2003 En España: Finales 2003

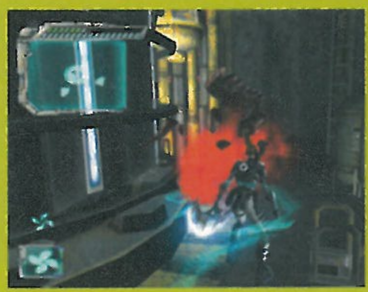
STARCRAFT GHOST
Combates en el espacio exterior

- **Consola:** PS2, Xbox, GameCube
- **Compañía:** Blizzard
- **Género:** Aventura de acción

→DE QUÉ VA: El universo del primer «Starcraft» (un juego de estrategia en tiempo real que sólo apareció en Nintendo 64) se ha transformado ligeramente para dar cabida a una aventura táctica en la que controlamos a Nova, una marine espacial encargada de "eliminar presencias hostiles". Gracias a su traje blindado y a lo último en armas de destrucción masiva, podremos mandar de vuelta a su planeta a los Protoss y los Zerg, las dos razas alienígenas que pelean por el control del universo.

→SUS PUNTOS FUERTES: Además de las típicas armas de fuego, Nova será capaz de utilizar sus poderes psíquicos para controlar a sus enemigos. Aunque si las cosas se ponen feas, nada como "tirar" del innovador sistema de puntería, que nos permitirá acabar con varios bichos en una sola ráfaga. Los escenarios, además de tener un tamaño más que considerable, estarán llenos de secretos y zonas ocultas.

ADEMÁS DE DISPARAR tendremos que hacer uso de los poderes psiónicos de nuestro marine espacial.



LANZAMIENTO→ En Japón: Octubre 2002 En España: Primavera 2003

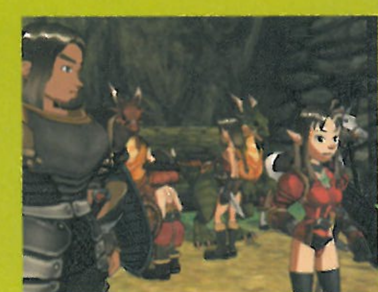
LOS PROTAGONISTAS irán cambiando su aspecto a medida que avanza el juego, e incluso podrán ganar nuevas habilidades.

TRUE FANTASY LIVE ONLINE
Un mundo lleno de posibilidades

- **Consola:** Xbox
- **Compañía:** Microsoft
- **Género:** Juego de rol

→DE QUÉ VA: Uno de los grandes triunfadores de la feria. En él, hasta doce jugadores podrán formar un grupo de aventureros y recorrer el mundo persistente más detallado que se puede imaginar. Nuestras posibilidades irán desde dedicarnos a un trabajo "normal" (como la pesca o la cocina) hasta convertirnos en los reyes de un país fantástico, aunque el desarrollo estará principalmente orientado hacia el combate.

→SUS PUNTOS FUERTES: Miles de usuarios se encontrarán a la vez en el universo de «True Fantasy Live», y podrán comunicarse en tiempo real gracias al micrófono y a los auriculares que incluye el kit de conexión a Xbox Live.



LANZAMIENTO→ En Japón: 31 de octubre En España: Marzo 2003

FINAL FANTASY I & 2

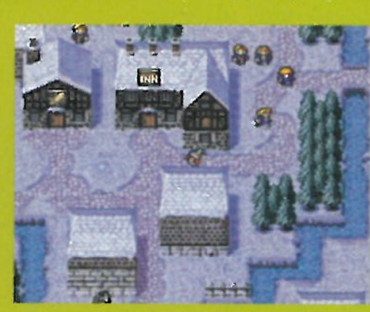
Dos clásicos que se renuevan

- Consola: PSOne
- Compañía: Square
- Género: Juego de rol

→DE QUÉ VA: Se trata de un "remake" de los dos primeros juegos que aparecieron para Super NES hace casi diez años, acompañados por nuevas secuencias de vídeo, una enciclopedia sobre toda la saga y un modo para enseñar a jugar a los principiantes. Nuestra misión consistirá en expulsar a los seres malignos que han invadido un mundo de fantasía en un clásico rpg con combates por turnos. Y, por supuesto, argumento y ambientación estarán a la altura de los mejores juegos de Square.

→SUS PUNTOS FUERTES: Los dos juegos se venderán en un pack de coleccionista con figuras de los protagonistas y una galería de imágenes exclusivas de Amano. Y encima incluirá una banda sonora remasterizada.

LAS SECUENCIAS en FMV serán las novedades más interesantes, aunque sólo aparecen al principio del juego.



LANZAMIENTO→ En Japón: Enero 2003 En España: Finales 2003

DISPARAR PRIMERO y preguntar después será el modo más seguro de atravesar los interminables pasillos del juego.

BREAKER

Dispara a través de internet

- Consola: Playstation 2
- Compañía: TECMO
- Género: Acción

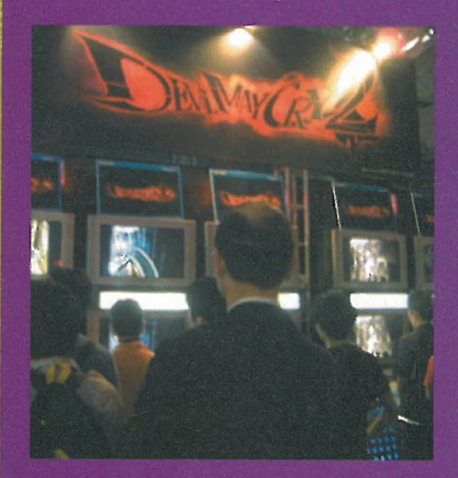
→DE QUÉ VA: En el futuro, tres ejércitos batallan por el control de una base sobre la superficie de Marte. Y nosotros, en las filas de cualquiera de los tres (marines, tropas del gobierno o alienígenas) debemos dirigir un comando de cuatro soldados con la única misión de arrasar todo lo que se nos ponga por delante. La recompensa consistirá en nuevas armas, cada vez más devastadoras, y puntos de experiencia para mejorar nuestras habilidades, como si se tratase de un juego de rol. Las explosiones y los efectos "gore" que aparecen cada vez que nos cargamos a un enemigo, le pondrán la guinda.

→SUS PUNTOS FUERTES: El primer juego online de Tecmo incluirá un frenético modo "todos contra todos" para cuatro jugadores y además tendrá algunas variantes estratégicas, en las que tendremos que conquistar ciertos sectores del mapa en un tiempo límite.

MAS DATOS SOBRE LA FERIA

se limitó a enseñar sus juegos para GBA durante toda la feria.

- **CHAOS LEGION** es el nombre de la nueva aventura de Capcom que, aquí en Japón, ha levantado más expectativas que el mismo «Devil May Cry 2». El sistema de juego repite el planteamiento de la saga «Shin



Chaos Legion

Sangokumuso» cuya última entrega ha vendido más de 650.000 copias en la primera semana a la venta en Japón.

- **GAME BOY ADVANCE 2** estará lista a principios del 2003 (con pantalla retroiluminada) pero las compañías ya aprovecharon para presentar los primeros juegos que aprovecharán

estas nuevas funciones. De momento podéis ir apuntando las tres primeras entregas de la saga «Final Fantasy».

- **SONY** presentó un nuevo modelo de PS2 de color blanco que será una edición especial para celebrar los 40.000.000 de consolas que ya se han vendido por todo el mundo. Además,

LANZAMIENTO→ En Japón: Verano 2003 En España: 2004

BREAK DOWN
Caza monstruos... a puñetazos

- Consola: Xbox
- Compañía: Namco
- Género: Beat ´em up

→DE QUÉ VA: Aunque en el pasado Tokyo Game Show sólo pudimos ver un vídeo, todo indica que se tratará de un juego de acción en primera persona en el que, en lugar de disparar, tendremos que repartir puñetazos a diestro y siniestro. Nuestro papel será el de dos miembros de las fuerzas especiales, un chico y una atractiva luchadora, que se tendrán que enfrentar a interminables oleadas de monstruos salidos de un experimento secreto del gobierno (qué casualidad).

→SUS PUNTOS FUERTES: Cada cierto tiempo podremos utilizar un golpe especial, de efectos demoledores, en el que nuestros puños se iluminan como si se hubieran puesto al rojo vivo. Además otra de las grandes apuestas de «Break Down» será un apartado visual muy espectacular, en el que, sobre todo, destacarán las expresiones faciales de nuestro compañero y los modelos de los enemigos.

NUESTRA COMPAÑERA nos acompaña a un laboratorio lleno de monstruos. Menos mal que sabe pelear.

LANZAMIENTO→ En Japón: Enero 2003 En España: Primavera 2003

EL APARTADO VISUAL será a la principal baza de este juego de combate, que ha producido Hideo Kojima.

ZOE 2
Combates a "todo mecha"

- Consola: Playstation 2
- Compañía: Konami
- Género: Shoot ´em up

→DE QUÉ VA: Corre el año 2174 y la guerra contra las colonias de Marte se ha extendido a la tierra. Nosotros, a bordo de un super robot gigante (armado con la última tecnología) tenemos que defender a los civiles que han quedado atrapados. Así que ya sabéis lo que nos espera: un montón de efectos de última generación para enmarcar los combates entre robots que tanto nos gustan aquí en Japón. Pero, en esta ocasión, las peleas "uno contra uno" de la primera parte han dejado paso a auténticas batallas campales contra montones de robots, y encima el apartado visual promete dejarnos con la boca abierta. Se nota que Kojima está detrás de este juego.

→SUS PUNTOS FUERTES: Los escenarios interactivos se van destruyendo con cada golpe mientras asistimos a un despliegue de luces y explosiones que llena toda la pantalla. ¡Y sin rastro de parpadeos ni ralentizaciones!

LANZAMIENTO→ En Japón: Noviembre 2002 En España: Marzo 2003

BREATH OF FIRE DRAGON QUARTER

Una aventura "de dibujos"

- Consola: Playstation 2
- Compañía: Capcom
- Género: Juego de rol

→DE QUÉ VA: Ryu, Nina y Lun son los tres aventureros que tendrán que recorrer un mundo devastado si quieren detener una guerra que está a punto de desatarse entre dos antiguos amigos. En su camino irán reclutando nuevos guerreros, mientras investigan uno de los mapeados más grandes que se han visto en ningún juego.

→SUS PUNTOS FUERTES: El combate, en tiempo real, estará basado en una serie de movimientos especiales únicos para cada personaje. Al final, el ganador se decide en una especie de "piedra, papel o tijera" para el que tenga los ataques más poderosos.

EL ASPECTO VISUAL es el típico de los juegos de rol, a medio camino entre el Cell Shading y los gráficos "serios".

LANZAMIENTO→ En Japón: Diciembre 2002 En España: Marzo 2003

LOS COMBATES se desarrollan como en los juegos de tablero: colocamos las tropas en sus casillas y atacamos por turnos.

FF TACTICS ADVANCE

Estrategia y fantasía en GBA

- Consola: Game boy Advance
- Compañía: Square
- Género: Estrategia

→DE QUÉ VA: Tres niños encuentran un libro titulado "Final Fantasy" que les traslada a un mundo fantástico del que tendrán que escapar a base de investigar y de combatir, como si se tratase de un juego de tablero. Las reglas dictan que en este mundo no se puede morir así que todos los enfrentamientos serán "peleas amistosas". Como veis se tratará de una versión del juego de PSOne, que ya ha vendido más de un millón de copias por estas tierras.

→SUS PUNTOS FUERTES: Square parece haberle cogido el truco a programar para consolas portátiles, así que, tanto el apartado gráfico como el argumento mostrarán un nivel envidiable en la pequeña pantalla de nuestra GBA. El modo multijugador a través de cable link nos permitirá combatir contra otros tres jugadores.

MAS DATOS SOBRE LA FERIA

parece que la compañía japonesa está pensando en lanzar un nuevo modelo que tendría un disco duro de 10 Gb incluido, aunque, de ser así, la consola sufrirá un considerable aumento de precio.

XBOX comienza a "remontar el vuelo" gracias al apoyo de compañías como Tecmo. En la feria estuvieron presentes la próxima entrega de «Ninja Gaiden», el esperado «Dead or Alive Extreme Volleyball» y un nuevo juego de acción basado en el motor de «Dead or Alive 3» que aún no tiene nombre definitivo.

LA SAGA «VIRTUAL ON» dará el salto a PS2 con una nueva entrega llamada «Marz» que estará centrada en el modo para un sólo jugador. Pero además de los combates entre robots Sega ha confirmado nada menos que 12 "remakes" de sus juegos clásicos que irán apareciendo a lo largo del año próximo en la consola de Sony.

LANZAMIENTO→ En Japón: Enero 2003 En España: Primavera 2003

MOTO GP3
Velocidad sobre dos ruedas

- Consola: Playstation 2
- Compañía: Namco
- Género: Velocidad

→**DE QUÉ VA:** El campeonato de Moto GP (la cilindrada más alta del mundial de motociclismo) regresará por tercera vez a PS2 con la licencia de la presente temporada y una simulación tan real que dejará a las anteriores entregas en pañales. Además de las impresionantes mejoras visuales, que se notarán especialmente en el modelado de las máquinas y en la sensación de velocidad, el juego contará con nuevos circuitos y con todos los pilotos reales del campeonato, Carlos Checa incluido. Además se rumorea que Namco podría afianzarse en el juego online gracias a este prometedor título.

→**SUS PUNTOS FUERTES:** La física de las motos (y un control mejorado) van a llevar la simulación hasta límites insospechados, pero las carreras multijugador a través de internet prometen convertirse en la baza más importante de esta tercera entrega.

LA LICENCIA del campeonato del mundo de motociclismo se refleja en los pilotos y sus máquinas.

LANZAMIENTO→ En Japón: 5 de Diciembre En España: Marzo 2003

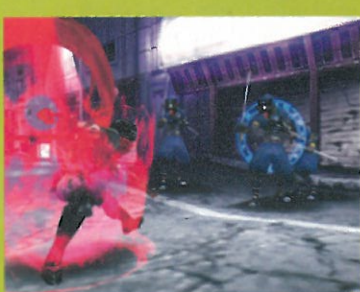
LA ESPADA NINJA será nuestro arma principal, aunque también podremos luchar con las manos o lanzar shurikens.

SHINOBI
El regreso del guerrero ninja

- Consola: Playstation 2
- Compañía: Sega
- Género: Beat ´em up

→**DE QUÉ VA:** Desde que salió el juego de Saturn no habíamos tenido la oportunidad de controlar a Joe Musashi en otra de sus "incursiones" en las filas del enemigo. Esta vez se tratará de "ponerle las pilas" a una sociedad secreta, y para ello «Shinobi» conservará el estilo de combate ágil y rápido de las anteriores entregas. Pero su estreno en PS2 también estará acompañado de un nuevo tipo de misiones en las que tendremos que pasar desapercibidos. Y claro, para ello contaremos con un nuevo catálogo de movimientos, que además estarán acompañados por un apartado visual "marca de la casa" y un sencillísimo sistema de control con los dos sticks analógicos.

→**SUS PUNTOS FUERTES:** Desplazarnos "pegados" al techo y acabar con nuestros enemigos, con un solo golpe de Katana, sin que lleguen a darse cuenta.



OTROS JUEGOS

Las sorpresas del TGS

Junto a la enorme cantidad de títulos que nos encontramos en la feria, hubo algunas sorpresas que acapararon la antención de todos los que estuvimos allí. Alguna fue un auténtico bombazo como veréis a continuación:

MINNA NO GOLF ONLINE Sony apuesta fuerte por el juego a través de internet con una nueva entrega de «Everybody´s Golf» para PS2. Los personajes más cabezones, y divertidos, competirán desde el mes que viene en un torneo donde todo vale... siempre que los 8 jugadores estén conectados.

FINAL FANTASY X-2 ¡Tachán! El gran bombazo de esta feria. Square estuvo vendiendo durante el TGS un póster con esta imagen que veis aquí arriba: una Yuna absolutamente desatada que parece querer competir en sensualidad con la mismísima Lara Croft. El caso es que durante la feria Square no quiso decir a santo de qué venía esta imagen, pero yo he conseguido enterarme. Se trata de una nueva edición de «Final Fantasy X», una especie de segunda parte que transcurre dos años después de «FF X» y que tendrá a Yuna como protagonista. Parece ser que el estilo de juego cambiará ligeramente para dejar más espacio a la acción. Saldrá el año que viene. Mola, ¿eh? Ya os contaré.

CONCURSO

¡MÁS FÁCIL TODAVÍA!
¡Envía un SMS desde tu móvil!

El juego termina en...

SAMSUNG FUN Club

Consigue ya tus logos y melodías
www.samsungmobile.com

¡PARTICIPA AHORA CON TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS ESTUPENDOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un **mensaje de texto** al **número 5300** desde tu móvil poniendo la **palabra: hc134rally**

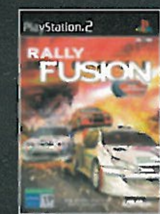
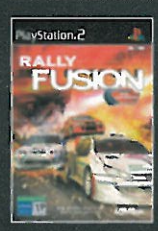
RALLY FUSION

- Pantalla LCD TFT a color
- 16 melodías para el tono de timbre
- Compositor de melodías

SORTEAMOS:

1 teléfono móvil Samsung T-100

10 juegos para PS2

"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos despuésde la realización del pertinente sorteo".

BASES DEL CONCURSO

1.-Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.-Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.-Los premios no serán canjeables por dinero.
4.-No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.-Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Hobby Consolas.
6.-El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.-Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de Noviembre de 2002.

ACTIVISION

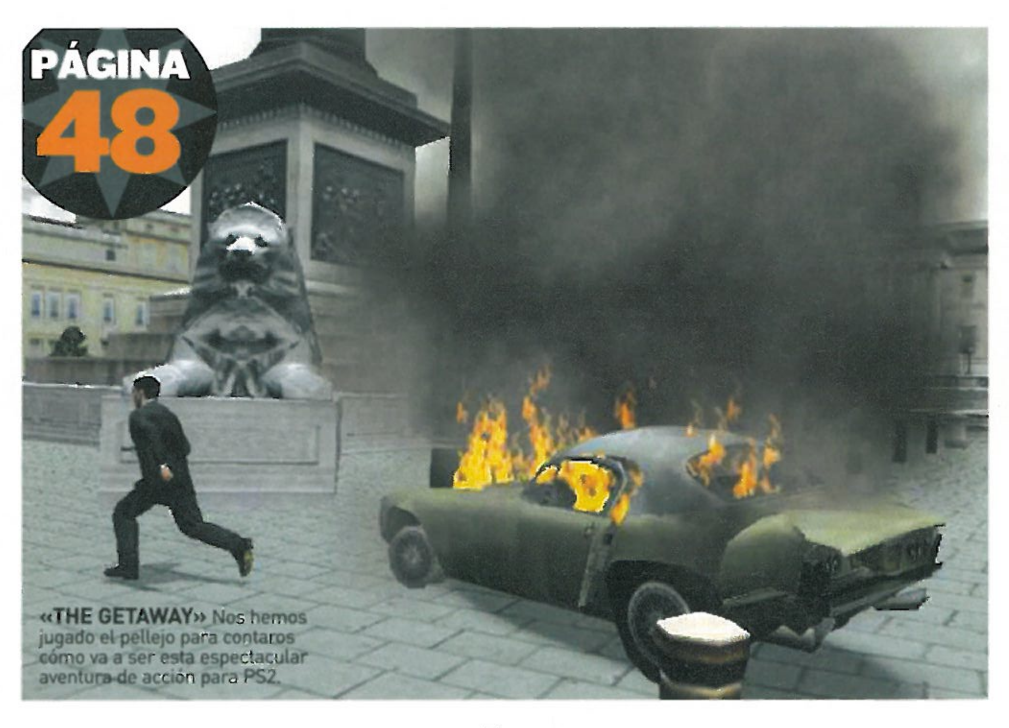
PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR

«STARFOX ADVENTURES» Ya hemos jugado nuestras primeras partidas con el juego que va a revolucionar el género aventurero en GameCube. No os perdáis este avance, porque Fox McCloud está más en forma que nunca.

SPLINTER CELL →

Los juegos de infiltración no volverán a ser lo mismo después de que llegue a Xbox este alucinante juego. Para conocer sus claves, sólo tenéis que leer este "sigiloso" preestreno.



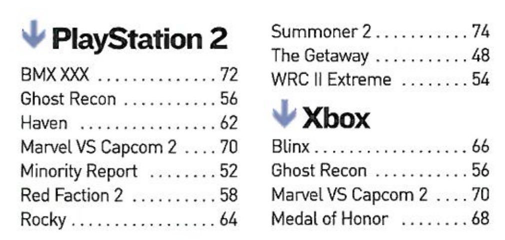
«THE GETAWAY» Nos hemos jugado el pellejo para contaros cómo va a ser esta espectacular aventura de acción para PS2.

PÁGINA 58

«RED FACTION 2» Cuidado al llegar a este preestreno, porque la cosa está que arde en el próximo shoot´em up de PS2.

«WRC II» Uno de los juegos de rally más aclamados de PS2 prepara su secuela, y nosotros ya le hemos hecho el rodaje.

EN ESTE NÚMERO...



EN EL PLANETA DE LOS DINOSAURIOS, Fox McCloud se encontrará un montón de... dinosaurios, claro. Su misión será investigarlo a fondo cumpliendo diferentes misiones, resolviendo puzzles y peleando contra enemigos.

LAS CLAVES

1 LOS GRÁFICOS, que nos cautivarán por los efectos de luz, el agua o las secuencias de vídeo.

2 LOS COMBATES, que serán en tiempo real y con un sistema para fijar a nuestros enemigos.

3 LAS FASES EN NAVE, ya que nos traerán recuerdos del famoso «Lylat Wars» para N64.

- Noviembre
- Rare
- Aventura de acción

STARFOX ADVENTURES

Vamos a controlar a un zorro que, con la ayuda de una zorrita, un triceratops, un conejo, un perro y un sapo, tiene que acabar con un lagarto gigante. ¡Este juego debería llamarse Zoo Planet!

EL AVENTURERO ESPACIAL FOX McCLOUD deberá rescatar a la princesa del Planeta Dinosaurio, secuestrada por el malvado general Scales, en el que será el último juego de Rare para GameCube (ha "fichado" por Microsoft). Eso sí, va a ser una despedida por todo lo alto, porque «Starfox Adventures: Dinosaur Planet» será una gran aventura.

El desarrollo resultará parecido al que vimos en «Zelda» de N64, es decir, una mezcla de acción e investigación por grandes mundos 3D. Acompañaremos a Fox por el "antediluviano" planeta, cumpliendo pequeñas misiones, resolviendo puzzles y desbloqueando áreas, mientras luchamos con los secuaces de Scales.

PARA SALIR VICTORIOSOS DE ESTOS COMBATES contaremos con un bastón muy especial, que nos permitirá golpear a los enemigos, lanzar magias de diferentes tipos, volar para alcanzar zonas elevadas y hasta levantar grandes piedras para encontrar objetos ocultos debajo suyo. Un chollo de palo, vamos.

Además, no estaremos solos en la aventura, sino que contaremos con la ayuda de un montón de secundarios, como un pequeño triceratops y una zorrita (no os escandalicéis, pero es que no se nos ocurre otra forma de llamarla) durante los combates, y de Peppy, Slippy, Rob64 y el general Pepper, nuestros viejos

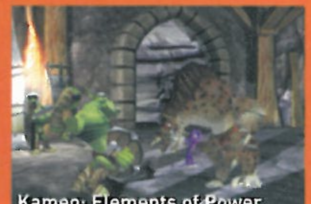
■ LA NUEVA ENTREGA DE LA CONOCIDA SAGA «STARFOX» SERÁ UNA GRAN AVENTURA 3D ■

LOS ESCENARIOS serán muy extensos, y tendrán un montón de elementos interactivos. En nuestro recorrido por ellos conoceremos a diferentes personajes secundarios, como este pequeño triceratops, que nos prestarán

¡OJO AL DATO!

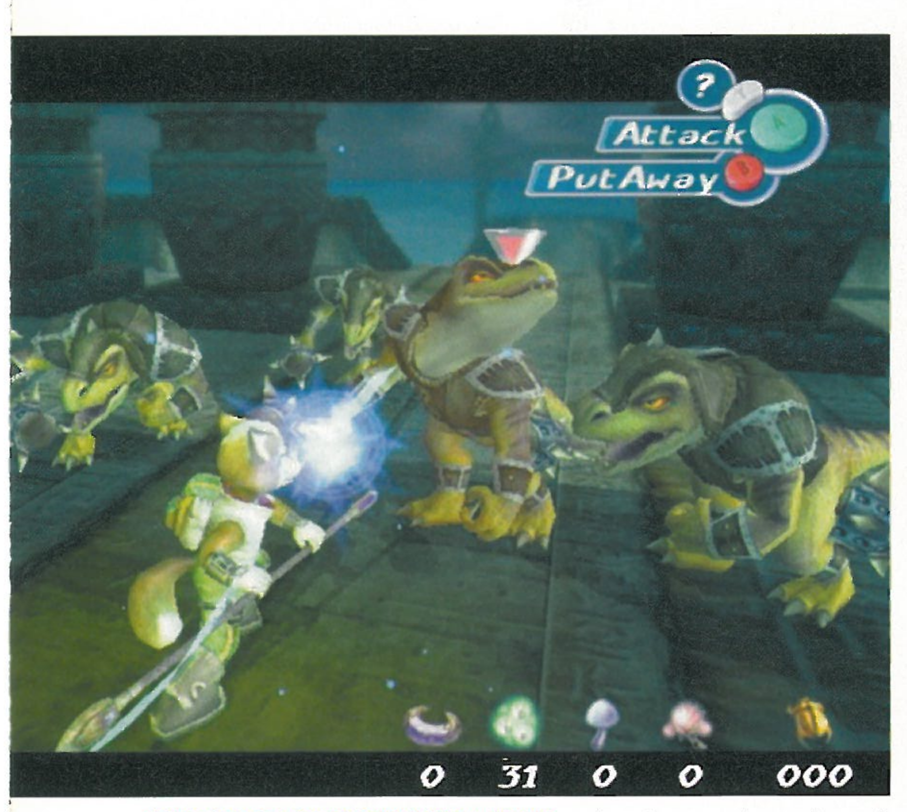
Cambio de estilo...
HASTA AHORA HABÍA SIDO UN SHOOTER
La saga «Starfox» debutó en Super Nintendo, y también tuvo un capítulo en N64 con el título de «Lylat Wars». El juego era un shooter espacial hasta llegar a GameCube, donde Fox McCloud se bajará de su nave por primera vez y pasará a protagonizar una aventura.

Hay varios proyectos...
LOS PRIMEROS JUEGOS DE RARE PARA XBOX
Al comprar Rare, Microsoft se ha hecho con las licencias de unos cuantos juegos que ya no saldrán en GameCube. Algunos ejemplos son «Perfect Dark Zero», la segunda parte de «Banjo Kazooie» y el nuevo «Kameo: Elements of Power».


Kameo: Elements of Power

FOX McCLOUD

ESTE ZORRO ESPACIAL va a ser el encargado de rescatar a la princesa de Planeta Dinosaurio y de darle una tunda al secuestrador: el general Scales.



TODOS LOS COMBATES QUE VAMOS A LIBRAR serán en tiempo real, y en ellos será posible realizar un montón de ataques y magias distintas. ¡Preparate, lagartija!

EL MODELADO DEL AGUA SERÁ MUY BUENO, y es un ejemplo más de lo que podrá hacer el motor del juego. Claro, que los efectos de luz tampoco se quedarán atrás.

GRANDES JUEGOS DE RARE

Después de que Microsoft se haya hecho con Rare a golpe de talonario, este «Dinosaur Planet» va a suponer el fin de la "colaboración especial" entre Nintendo y la compañía británica, que tantos y tan buenos juegos nos ha ofrecido. Por ello, desde Hobby Consolas hemos decidido rendir un pequeño homenaje a esta fructífera relación recordando algunos de los títulos más famosos que nos ha dejado en las consolas de la Gran N.

KILLER INSTINCT: SNES fue la consola "agraciada" con este juego de lucha, cuyo apartado técnico nos dejó flipados al mostrar personajes y escenarios renderizados.

DONKEY KONG COUNTRY: También en Super Nintendo se inauguró una de las sagas plataformeras que ha marcado una época, la del gorila Donkey y sus "simiescos" amigos.

BANJO KAZOOIE: Ya en Nintendo 64 llegó este plataformas, en el que un oso iba al rescate de su hermana con la ayuda de un pájaro, mientras aprendía nuevas habilidades.

PERFECT DARK: Éste gran shooter subjetivo de N64 se ha convertido en un clásico por la variedad de sus misiones, sus modos multijugador, y por supuesto, el apartado gráfico.

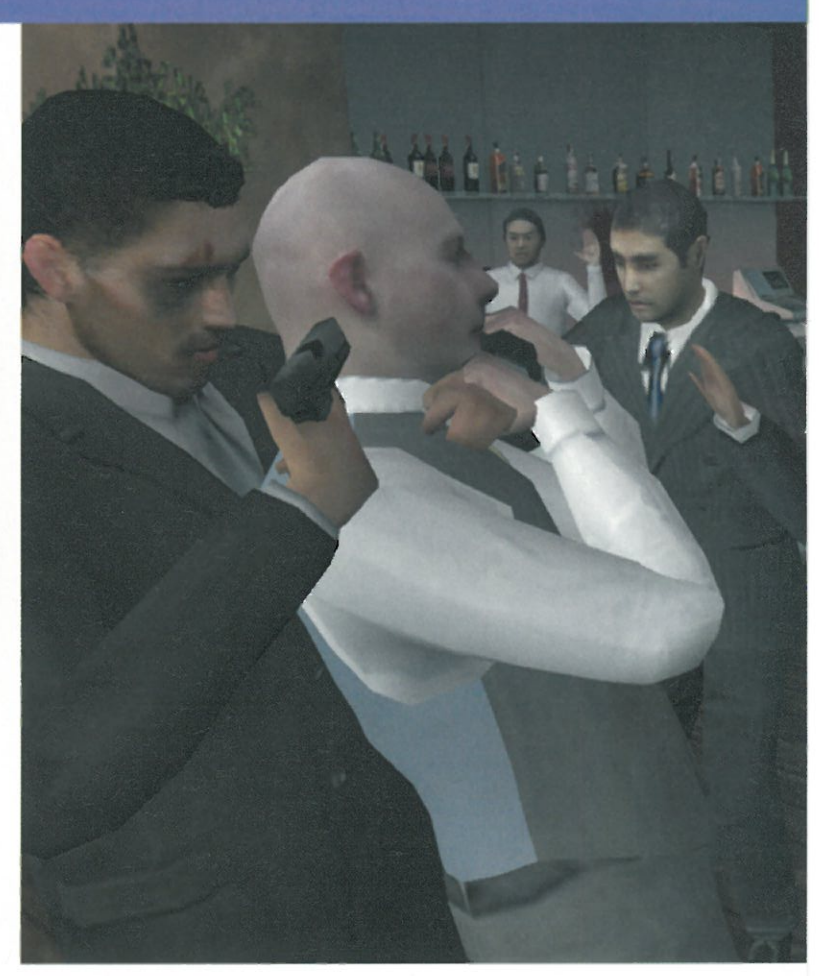
amigos de «Lylat Wars» (el juego de la serie «Starfox» para N64) desde el cuartel general. Y para darle aún más variedad al desarrollo, en ocasiones tendremos que pilotar el Airwing, la nave de Fox, en fases de disparos a través de campos de asteroides, mientras recogemos anillos de oro y alardeamos de nuestra puntería derribando las naves de unos cuantos enemigos.

LOS GRÁFICOS SERÁN OTRO PUNTO FUERTE de este título, ya sea por el tamaño y la calidad de los escenarios que visitaremos, o por el diseño de los personajes, de los que podremos distinguir literalmente cada uno de los pelos de su cuerpo. Todo esto se completará con otros detalles de calidad, como la recreación del agua, los efectos de iluminación en tiempo real o los videos que explicarán la historia y estarán realizados con el mismo motor del juego. En definitiva, que no os podéis imaginar lo duro que se nos va a hacer el mes de espera hasta que nos llegue la versión definitiva. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Esta aventura tiene todas las papeletas para convertirse en un título de los grandes gracias a la variedad de su desarrollo y a su excelentes gráficos. Queda la duda de si vendrá doblado.

BURNOUT 2
POINT OF IMPACT
NO RULES ?
STOP
PlayStation 2
BURNOUT 2
POINT OF IMPACT
Acclaim
PlayStation 2
Criterion
16
Ya a la venta



DOS PERSONAJES DIFERENTES, un policía y un ex-delincuente, protagonizarán este juego, en el que alternaremos las fases de conducción y las de acción a pie.

Diciembre
Sony
Aventura/acción

THE GETAWAY

Si aún no conocéis Londres, en esta aventura de acción tendréis la ocasión de recorrer sus calles... ¡a bordo de un coche robado!

1 **EL DESARROLLO**, que mezclará persecuciones al volante y tiroteos a pie. Además, jugaremos con 2 personajes distintos.

2 **SU TONO ADULTO**, porque habrá sangre, muchos tacos, etc., así que no será recomendable para los menores de 18.

3 **LOS GRÁFICOS** van a mostrar un gran nivel, tanto en los escenarios como en los vehículos.

ESTA EXPLOSIVA AVENTURA DE ACCIÓN viene dispuesta a plantarle cara a «GTA», el rey del género. Igual que en su competidor, la "gracia" de «The Getaway» residirá en la variedad del desarrollo: por un lado, tendremos que recorrer las calles de una ciudad (Londres en este caso) al volante de alguno de los muchos vehículos que podremos "tomar prestados", con cuidado de no pegárnosla con el tráfico real. Pero, además, el juego también nos permitirá bajarnos de los "carros" para perseguir a los delincuentes más peligrosos de la ciudad. Esta idea se traducirá en una libertad de movimientos casi total, pues podremos hacer lo que queramos... ¡y sin que nadie nos eche "la charla"!

EL ARGUMENTO TAMBIÉN TENDRÁ SU MIGA, y de hecho será uno de los aspectos más cuidados del juego. La historia mezclará a dos personajes, un poli y un ex-convicto, que por diversas razones estarán metidos de lleno en una lucha contra las bandas de delincuentes más peligrosas de Londres. Comenzaremos el juego acompañando al malo, pero lo bueno es que a mitad de la aventura aproximadamente pasaremos a controlar al policía.

Un trabajado apartado técnico rematará la faena, ya que a más de uno se le caerá la baba al contemplar el modelado de los coches o el realismo fotográfico de los escenarios. Como veis, «The Getaway» promete ser uno de los juegos de las navidades.

PRIMERA IMPRESIÓN

Tiene un planteamiento y un desarrollo de lo más atractivos, aunque no le vendrían mal unos ligeros retoques en el control.

EL REALISMO DE LOS ESCENARIOS será impresionante. Cualquiera que haya estado en Londres recientemente reconocerá los lugares más representativos.

¡OJO AL DATO!

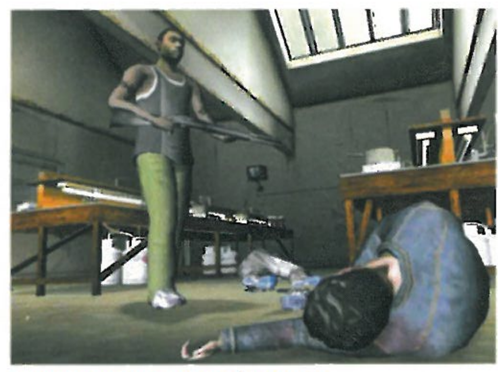
Un proyecto veterano... «THE GETAWAY» ESTABA PENSADO PARA PSONE

Según los propios programadores de «The Getaway», este título iba a aparecer en la 32 bits de Sony. Sin embargo, pensaron que la potencia de la por entonces futura PS2 les iba a permitir desarrollar mejor sus ideas, y abandonaron dicha versión.

En Internet... PODÉIS VISITAR LA WEB OFICIAL DEL JUEGO

Sony ha colgado en Internet la página oficial de «The Getaway»: **www.thegetaway.co.uk**. Allí podéis encontrar información en castellano sobre el juego, la producción, descargaros fondos de escritorio y vídeos, y hasta participar en un curioso juego.

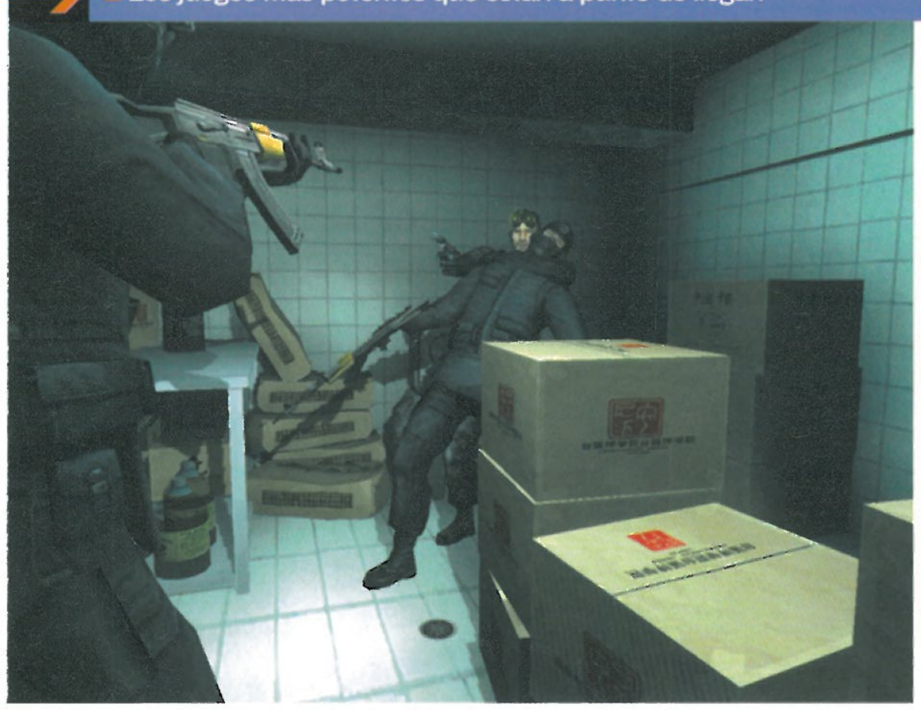
LA LIBERTAD DE ACCIÓN Y UN PLANTEAMIENTO MUY ADULTO SERÁN LAS NOTAS CARACTERÍSTICAS DE ESTE PROMETEDOR JUEGO



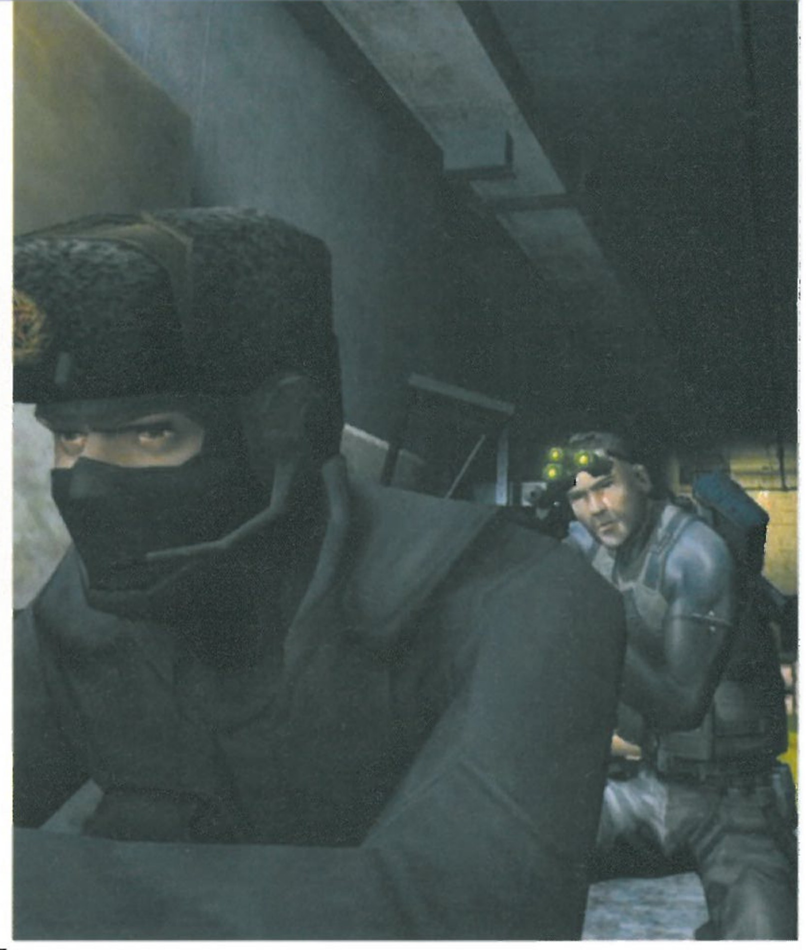
ALGUNAS ESCENAS SERÁN DURAS. No en vano, nos vamos a codear con delincuentes muy peligrosos.

ACTUAR CON SIGILO será la clave para superar las misiones más difíciles sin que nos fríen a tiros.

LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL de los policías será muy avanzada, y nos pondrán las cosas difíciles.



LOS SPLINTER CELL como Sam Fisher, el protagonista del juego, son espías que se encargan de las misiones más arriesgadas en solitario. Están preparados para todo.



LAS CLAVES

1 NO SER VISTOS por los centinelas será clave si queremos tener éxito en nuestros objetivos. Para ello lo más prudente será mantenernos en la sombra.

2 LOS MOVIMIENTOS de Sam Fisher serán muy variados, con lo que podremos superar una misma situación de varias formas diferentes.

3 LOS "GADGETS", como esta minicámara telescópica, parecerán sacados de una peli de 007.

- Noviembre
- Ubi Soft
- Aventura de acción

SPLINTER CELL

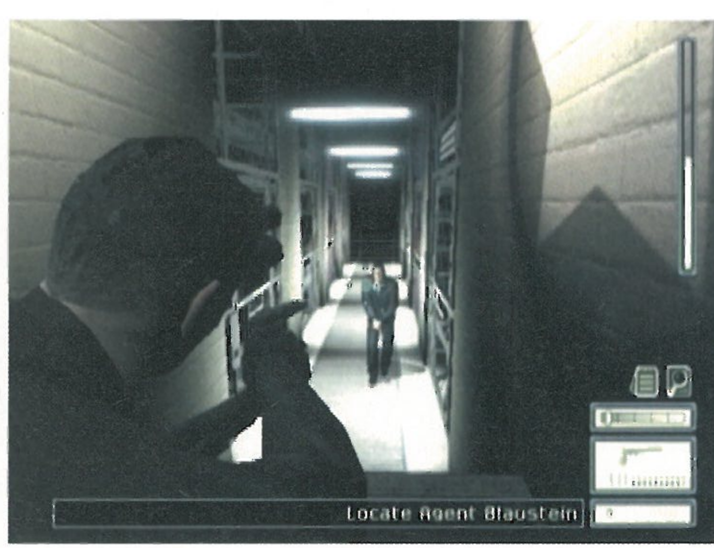
Si os parece difícil asaltar la nevera sin que os pille vuestra madre es porque no tenéis las habilidades ni los aparatos de este espía.

LA AVENTURA DE ESPIONAJE MÁS ACLAMADA del pasado E3 está a punto de aterrizar en nuestra Xbox. En ella encarnaremos a Sam Fisher, un miembro de la Agencia de Seguridad Nacional cuya misión será nada menos que desmontar una conspiración terrorista que amenaza la paz mundial. Y como los Splinter Cell, que así es como se llaman estas fuerzas especiales, siempre trabajan solos, será mejor que vayáis pensando en cómo burlar la vigilancia del enemigo, porque en este juego pasar desapercibidos será mucho más útil que liarnos a tiros a lo loco... si no queremos acabar en una caja de pino, claro. Pero no os pongáis a temblar, porque Sam va a estar preparado para superar las situaciones más arriesgadas.

UTILIZAREMOS LAS ARMAS MÁS SOFISTICADAS del mundo, pero lo más importante será nuestro entrenamiento militar, que nos permitirá realizar casi cualquier movimiento que se nos ocurra, como ocultarnos contra la pared, esconder cuerpos o deslizarnos por una tirolina. Todo valdrá con tal de evitar que nos descubran los inteligentísimos guardias que patrullarán en cada escenario, desde una comisaría en Georgia hasta la mismísima sede central de la CIA. Y lo mejor de todo es que estas emocionantes dosis de acción estarán respaldadas por un apartado técnico de los que dejan huella, sobre todo en lo que se refiere a las luces en tiempo real. ¿Estáis listos para salvar al mundo? NC

PRIMERA IMPRESIÓN

«Splinter Cell» nos parece tan prometedor, que incluso hace temblar el puesto de «Halo» como mejor juego de Xbox. Todo dependerá de unos retoques en el motor gráfico y del doblaje.



NO LLAMAR LA ATENCIÓN será fundamental para cumplir las misiones, pero habrá momentos en los que utilizar nuestra pistola resultará inevitable.

ESTA EMOCIONANTE AVENTURA DE ESPIONAJE COMBINARÁ LA ACCIÓN CON UN DESARROLLO AL ESTILO «METAL GEAR»

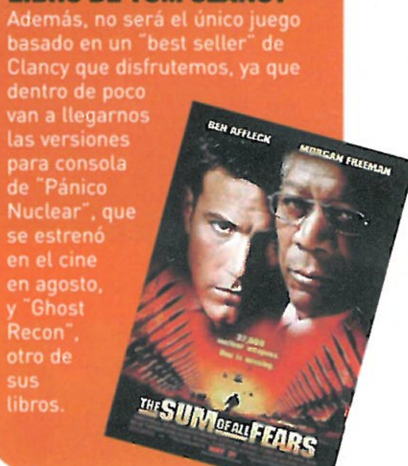
¡OJO AL DATO!

En el E3 y el ECTS... «SPLINTER CELL» SE HA LLEVADO PREMIOS A LA MEJOR AVENTURA

Además de convertirse en el mejor juego del último ECTS, «Splinter Cell» también fue elegido mejor lanzamiento por la crítica y las revistas online IGN y Gamespot durante el pasado E3.

Un guionista de lujo... EL ARGUMENTO ESTARÁ BASADO EN UN CONOCIDO LIBRO DE TOM CLANCY

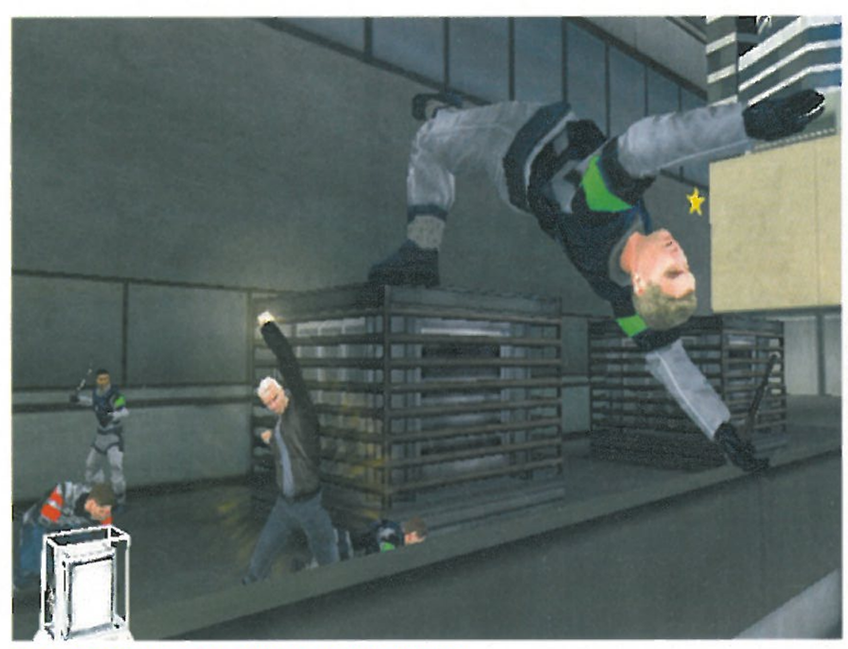
Además, no será el único juego basado en un "best seller" de Clancy que disfrutemos, ya que dentro de poco van a llegarnos las versiones para consola de "Pánico Nuclear", que se estrenó en el cine en agosto, y "Ghost Recon", otro de sus libros.



LOS ESCENARIOS serán muy realistas, y nos llevarán desde la antigua U.R.S.S. hasta la sede de la C.I.A.

LAS GANZÚAS nos permitirán abrir algunas puertas, aunque tendremos que ser muy hábiles para usarlas.

LA SOMBRA va a ser nuestro mejor arma, así que no podremos perder de vista el indicador de visibilidad.



UN POLICÍA DEL DEPARTAMENTO DE PRECRIMEN tiene que limpiar su nombre, y nosotros le vamos a ayudar. Para ello, nada mejor que usar un montón de armas y golpes distintos.

ALGUNOS ESCENARIOS ESTARÁN SACADOS DE LA PELÍCULA, como este salón recreativo en el que habrá que escapar de un montón de policías.

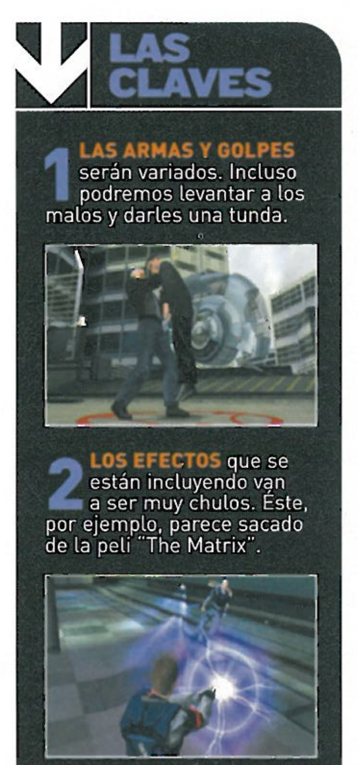
CON EL "JETPACK" podremos movernos a gran velocidad y arrollar a los enemigos.

EL NÚMERO DE ARMAS diferentes será muy alto. Habrá pistolas, bates, rifles de asalto...

LAS CLAVES

1 LAS ARMAS Y GOLPES serán variados. Incluso podremos levantar a los malos y darles una tunda.

2 LOS EFECTOS que se están incluyendo van a ser muy chulos. Éste, por ejemplo, parece sacado de la peli "The Matrix".



Diciembre ■ Activision ■ Acción

MINORITY REPORT

En el futuro, los crímenes se evitarán antes de que ocurran, así que se acabó el "tangar" a vuestra madre con la vuelta del pan.

LA ÚLTIMA PELÍCULA DE TOM CRUISE va a llegar a las consolas convertida en un juego de acción en tercera persona en el que controlaremos a John Anderton, un policía acusado de un delito que aún no ha cometido (es el personaje de Cruise en la peli, aunque aquí saldrá teñido de rubio). Y como los otros polis no se andarán con chiquitas, a veces habrá que arrearles un par de tortas o tranquilizarlos con "herramientas" más contundentes, como pistolas, escopetas de impulsos o bombas de gas nervioso (las picanauseas de la peli).

Por si esto no os parece suficiente, John también podrá hacer un buen número de acciones, como recoger a los malos del suelo y lanzarlos por el aire.

ADEMÁS DE ESTAS FASES DE ACCIÓN A PIE, habrá otras en las que nos tocará pilotar los vehículos que vimos en el cine, como naves o mochilas voladoras, y esta fidelidad se extenderá también al apartado gráfico, ya que el diseño de escenarios y enemigos será como en la película. Por último, no queremos irnos sin destacar otros dos aspectos: las suaves y realistas animaciones y la cantidad de efectos visuales, como los disparos de las escopetas de impulsos o las distorsiones que provoca el jetpack.

PRIMERA IMPRESIÓN
Molan los gráficos y el número de golpes y armas distintas, aunque el protagonista no se parece nada a Tom Cruise.

www.nintendo-europe.com

Nintendo®
GAMING 24:7

¡CHAU!

EXCLUSIVA

YOSHI NOS ABRE LAS PUERTAS DE SU CASA Y ROMPE EL SILENCIO.

"Mario me debe gran parte de su éxito".

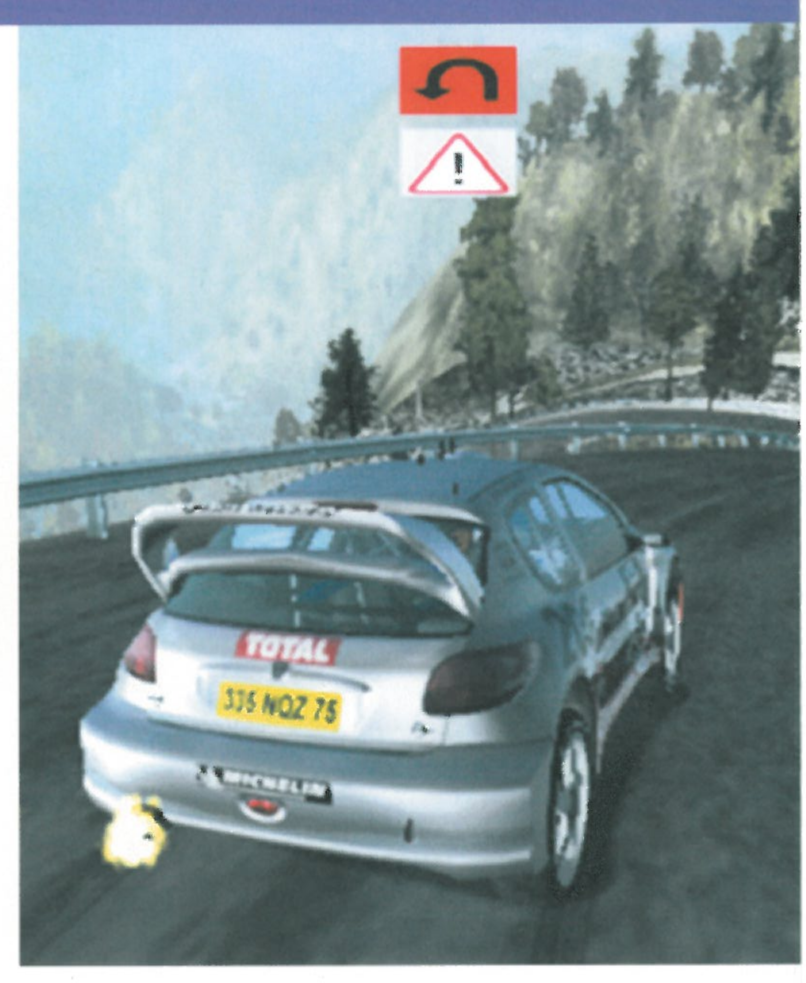
ACOMPAÑA A BABY MARIO Y A SU MAESTRO YOSHI EN SUS PRIMERAS AVENTURAS.

YOSHI'S ISLAND
SUPER MARIO ADVANCE 3

Sé testigo del nacimiento de un héroe. Descubre de la mano de Yoshi, dónde Mario aprendió a correr, saltar, escalar, planear... en definitiva, a ser el Mario que tú conoces. El mejor juego de plataformas en 2D, ahora en tu Game Boy Advance.

GAME BOY ADVANCE ™

EL ESTILO ARCADE en la conducción de estos vehículos será el aspecto que distinguirá a este juego de los simuladores más realistas, como «Colin McRae 3.0» y «V-Rally 3».



LAS CLAVES

1 **EL CONTROL** será de los más directos de la consola de Sony: con sólo tocar la dirección o rozar el freno de mano, tendréis el derrape servido.

2 **LOS GRÁFICOS**, que van a reproducir los coches y escenarios con un nivel de detalle realmente exhaustivo.

3 **LA LICENCIA OFICIAL** de la FIA, gracias a la cual el juego volverá a contar con los pilotos y coches reales actualizados.

- Noviembre
- Sony
- Velocidad

WRC II EXTREME

Si girar, cambiar de marcha, tirar del freno de mano y rascaros la cabeza a la vez os parece un lío, preferiréis el estilo de este juego.

TODOS LOS COCHES Y PILOTOS DEL MUNDIAL, además de los 14 rallies oficiales que se corren en el campeonato, van a estar a nuestra disposición en la segunda entrega de «WRC», el primer gran juego de rallies que salió para PlayStation 2. Mola, ¿verdad? Pues sabed que ése no va a ser su único punto fuerte.

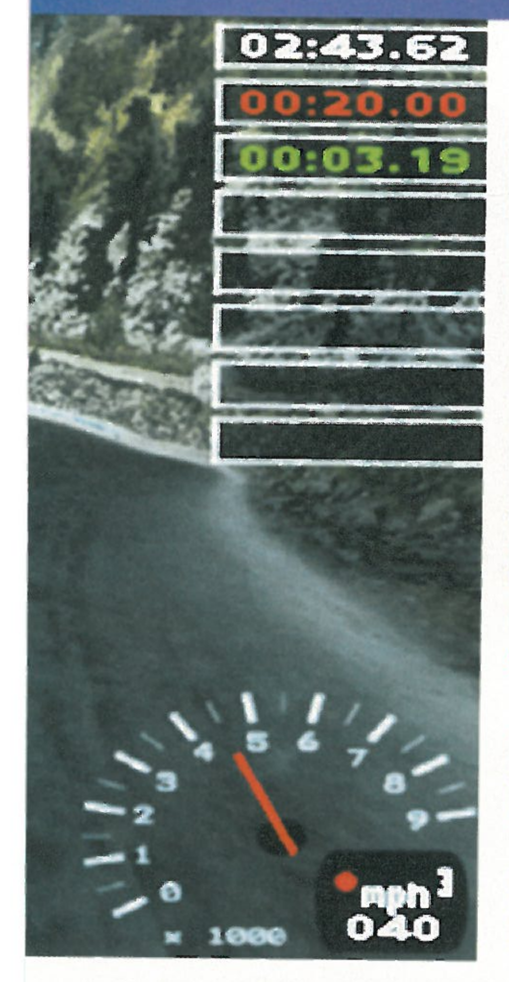
Y es que «WRC II Extreme» destacará sobre todo por ofrecer un control de estilo bastante sencillo, lo bastante como para que desde el primer momento seamos capaces de imitar a nuestro Carlos Sáinz haciendo giros, derrapes, saltos y... sí, también cargarnos el coche como él suele hacer. Además, estas carreras van a venir avaladas por un apartado técnico de gran altura.

→PODREMOS ENTRAR EN 11 MODOS DISTINTOS: Campeonato, Time Trial, Personalizados, modos para 2 jugadores simultáneos o hasta 4 alternativamente, etc., que nos permitirán pilotar por 14 escenarios igualitos a los que se corren en la realidad, diseñados con una precisión milimétrica gracias a la ayuda de fotografías tomadas por satélite.

Los que conozcáis la primera entrega encontraréis sobre todo mejoras técnicas, como 20.000 polígonos por vehículo (antes eran 8.000), el doble de resolución en los escenarios, nuevos efectos como el de agua, mejores deformaciones y otros detalles pensados para hacer las carreras todavía más espectaculares. HC

→PRIMERA IMPRESIÓN

Si se liman defectos de la beta, como que los coches se queden enganchados al rozar los muros, y le añaden un pelín de peso a los coches, será la bomba.



LOS CAMPEONATOS nos llevarán de viaje por las 14 países en los que se corre el Campeonato del Mundo de Rallies: Grecia, Argentina, España, Kenia, Suecia...

¡OJO AL DATO!

Hasta que salió «GT3»... «WRC» FUE EL JUEGO DE COCHES MÁS VENDIDO EN PLAYSTATION 2

Aunque ya ha sido superado por «GT3», la primera entrega de este juego de rallies tuvo un gran éxito en PS2. Alcanzó nada menos que un millón de unidades vendidas (80.000 en nuestro país).

Serán modelos exclusivos... HABRÁ SEIS COCHES "EXTREME" OCULTOS

Los programadores del juego se han hecho con las licencias necesarias para poder crear seis versiones especiales de los coches reales de competición, (modelos "extreme", de ahí el nombre del juego), que tendrán mucha más potencia y un diseño más espectacular que el resto.

LA SEGUNDA PARTE DE ESTE JUEGO DE RALLIES TENDRÁ UN CONTROL SENCILLO Y UN ELEVADO REALISMO GRÁFICO

LOS 115 TRAMOS que habrá en el juego están siendo reproducidos con la ayuda de fotografías de satélite.

LA CALIDAD GRÁFICA está asegurada con las caras de los pilotos reales, y una vista interior así de detallada.

LOS COCHES OCULTOS tendrá un diseño alucinante, además de más potencia y un control más exigente.

EN ESTE JUEGO CONTROLAREMOS a dos pelotones de solados, de forma que podremos darles órdenes, o cambiar el control de un soldado a otro para movernos en grupo.

LOS SOLDADOS se han creado con total fidelidad a la realidad, incluso los enemigos. Aquí, unos Delta Force se enfrentan a un enemigo georgiano.

EL REALISMO se verá en el planteamiento de las misiones, las armas... ¡y las heridas!

LA VERSIÓN DE XBOX estará preparada para el juego online. ¡Esperamos jugarlo pronto!

LAS CLAVES

1 EL REALISMO de las opciones, y el rigor con que se han diseñado los soldados y su armamento.

2 LA ESTRATEGIA ya que será necesario crear y seguir tácticas reales de combate para cumplir con éxito todas las misiones.

■ Noviembre ■ Ubi Soft ■ Shoot'em up estratégico

TOM CLANCY'S GHOST RECON

Si te encanta la colección de soldados de élite que anuncian en la TV, prepárate para liderar a todo un grupo de auténticos marines.

■ **CONVERTIRNOS EN SOLDADOS DE ÉLITE** preparados para cualquier misión es lo que nos va a proponer este shooter, basado en una novela de Tom Clancy (autor del que también procedía «Rainbow Six», de DC), que ganó el premio al Mejor Juego del Año para PC en el 2001.

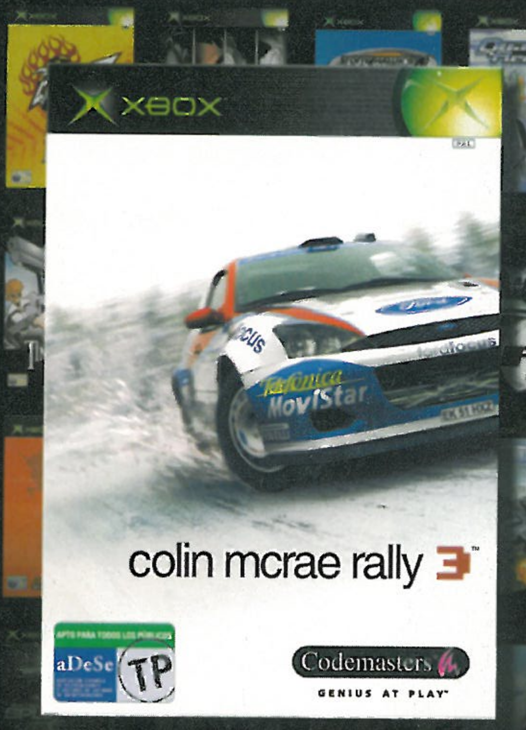
Sus 15 misiones transcurrirán en lugares tan diversos como el desierto, Moscú o Europa Occidental, y en ellas controlaremos a 2 grupos de 3 soldados (habrá francotiradores, zapadores, etc.), que cumplirán misiones de reconocimiento, rescate de aliados y hasta "limpieza" de enemigos.

➔ **PERO NO TODO SE RESOLVERÁ DISPARANDO**, porque también tendremos que infiltrarnos, dar órdenes a cada miembro del equipo e ir controlándolos alternativamente teniendo en cuenta las armas y habilidades de cada uno. Así que ya podéis repasar vuestros manuales de estrategia, porque los vais a necesitar. HC

➔ PRIMERA IMPRESIÓN

Aunque los gráficos no parecen muy brillantes, los aficionados a los ejércitos y la estrategia militar a buen seguro que van a alucinar con tanto realismo.

ESTE NOVIEMBRE, 4 ESTRENOS DE CINE PARA LA PEQUEÑA PANTALLA.



SEGA GT 2002

UNREAL CHAMPIONSHIP

BLINX

COLIN MCRAE RALLY 3™

4 nuevos juegos para que corras en Sega GT o controles el tiempo en Blinx. Porque con Xbox tienes más de 150 juegos para tu pequeña pantalla.

Ya a la venta en

www.xbox.com/es

SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE

LIDERAR UNA REBELIÓN a base de disparos -en primera persona- será la propuesta de este juego. Uno de sus mayores atractivos será la interacción con los escenarios.

LAS CLAVES

1 EL MOTOR GRÁFICO nos dará la posibilidad de alterar cualquier escenario a base de explosivos para descubrir secretos o escondernos.

2 LA ACCIÓN, que va a ser muy intensa. No pararemos de disparar a diestro y siniestro con las 15 armas disponibles.

3 LOS VEHÍCULOS en los que podremos montar, entre los que destaca el robot de combate por su enorme potencia de fuego.

- Noviembre
- THQ
- Shooter subjetivo

RED FACTION 2

Se avecinan malos tiempos para los albañiles: los rebeldes de este "shooter" demolerán cualquier pared con un par de explosivos.

EL PRINCIPAL EXPERTO EN DEMOLICIONES de un grupo de súper-soldados se ha propuesto mandar a tomar viento al malvado dictador de su país, y a nosotros nos va a tocar echarle una mano a él y a sus 5 compañeros. Con este planteamiento arrancará «Red Faction 2», continuación de un shooter subjetivo (esos juegos de disparos en que vemos a través de los ojos del protagonista) que salió hace un año en PS2.

Para esta nueva entrega se está "reciclando" el novedoso motor gráfico del original, llamado Geo-Mod, y nos permitirá destruir los escenarios para "fabricar" atajos o lanzar escombros sobre los malos. Además de los "destrozos", se está mejorando el realismo de las animaciones, el diseño de los personajes, y efectos como las roturas de cristales.

PARA CUMPLIR CON ÉXITO NUESTRO PROPÓSITO contaremos con un arsenal de primera y muy bien surtido, en el que tendrán cabida desde armas convencionales, como un par de pistolas o un lanzagranadas, hasta robots de combate y otros vehículos más "tochos", como helicópteros y submarinos.

Además de este modo principal, se van a incluir también varios modos multijugador para "arreglar diferencias" con 3 colegas, así que al final este «Red Faction 2» se presenta como un shooter de lo más completito. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Los niveles de acción prometen ser altos, y podremos cargarnos los escenarios, aunque todavía le faltan detalles por mejorar.

LOS NIVELES DE ACCIÓN van a ser muy altos, ya que nos enfrentaremos a todo el ejército del dictador Sopot. Menos mal que podremos usar armas como ésta.

¡OJO AL DATO!

¿Os suena este título?
LA PRIMERA PARTE SALIÓ PARA PC Y PS2

Hace un año, la gente de THQ y Volition lanzó el primer «Red Faction» para PS2, y más tarde desarrolló la conversión para PC. Y claro, como entre las dos versiones se vendieron más de 1.000.000 de copias, a nadie debe extrañar el hecho de que se esté ya casi lista la continuación.

Red Faction

Acción digna de oírse...
DOS ACTORES FAMOSOS PONDRÁN SUS VOCES

La versión en inglés de «Red Faction 2» contará con las voces de Lance Henriksen (Bishop en "Aliens", el detective Bukovich en "Terminator", y el protagonista de la serie "Millenium") y de Jason Statham ("el turco" de "Snatch").

EN ESTE SHOOTER PODREMOS MODIFICAR EN TIEMPO REAL TODOS LOS ESCENARIOS A BASE DE TIROS Y EXPLOSIONES

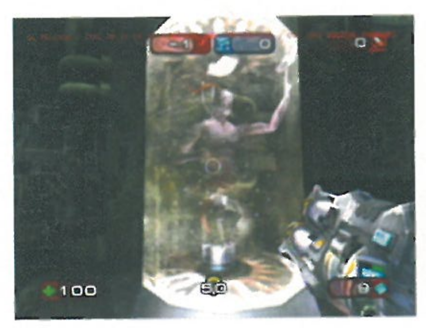
PARA LAS ANIMACIONES se está usando la técnica de motion capture. Así se conseguirá un realismo mayor.

LAS EXPLOSIONES y otros efectos serán muy buenos. Por cierto, hace un segundo ahí estaba un enemigo.

LAS PISTOLAS DUALES se controlarán por separado: podremos disparar una y, mientras, recargar la otra.

UTILIZANDO ESTA VISTA SUBJETIVA, nuestro objetivo principal será freír a tiros a todos los rivales que nos encontremos dentro de unas enormes arenas de combate de diseño futurista.

LA ARMAS SERÁN MUY VARIADAS, y algunas contarán con un "zoom" en plan francotirador que nos será la mar de útil. ¡Éste se va a enterar!



LOS ESCENARIOS tendrán detalles de diseño tan molones como esta... ¿señorita?

EL MODO MULTIJUGADOR promete intensos piques contra nuestros "mejores enemigos".

LAS CLAVES

1 SU ACCIÓN FRENÉTICA. Habrá disparos y tensión continuos en escenarios de diseño impresionante.

2 EL MODO ONLINE, que cuando esté en marcha permitirá duelos para 16 jugadores simultáneos.

■ Noviembre ■ Infogrames ■ Shoot'em up subjetivo

UNREAL CHAMPIONSHIP

Seguro que habéis oído hablar de los épicos duelos multijugador de este juego, pero... ¿y si os decimos que ahora van a ser online?

■ **DARNOS HORAS DE ACCIÓN SIN DESCANSO** será el gran objetivo de este "shooter" en primera persona, que tendrá un punto de partida bien simple: encerrarnos con varios rivales en amplias arenas de diseño futurista e intentar acribillarlos usando todo tipo de armas antes de que ellos hagan lo mismo con nosotros.

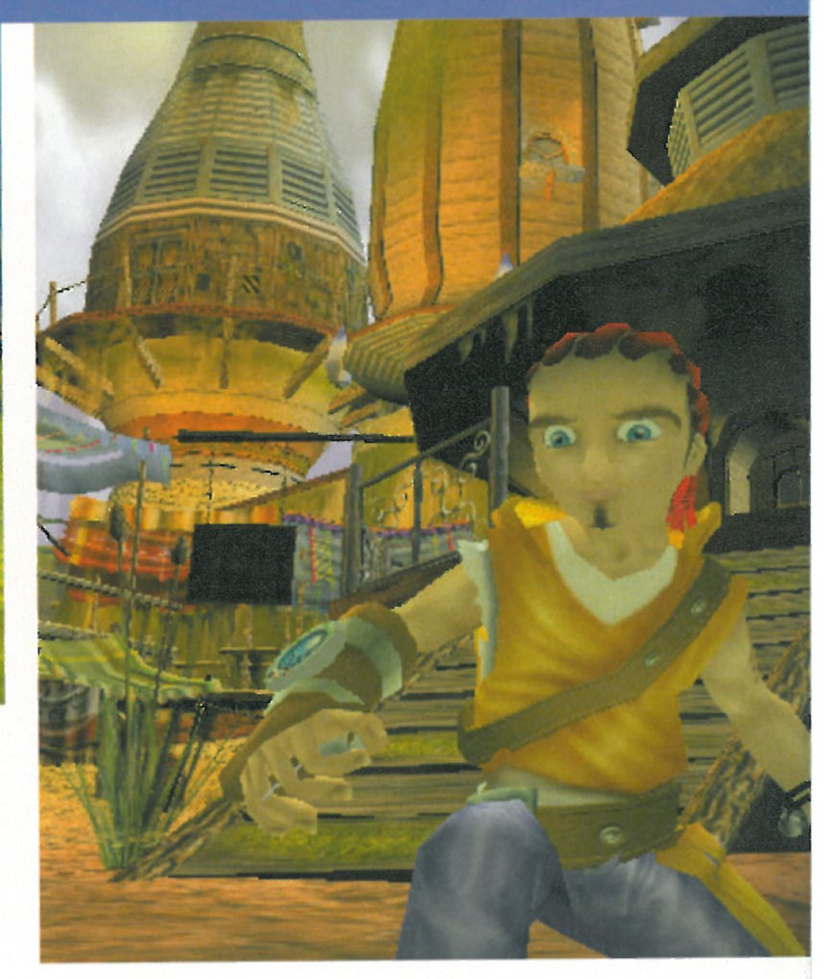
Y aunque podremos jugar en solitario, no habrá un modo historia al uso, sino que nos enfrentaremos a rivales controlados por la computadora. Por eso, la verdadera salsa del juego va a estar en el modo multijugador...

➔ **HABRÁ ENFRENTAMIENTOS DE LO MÁS VARIADO:** a dos bandas, a cuatro, por equipos, todos contra todos, "Capturar la bandera", "Survival", "Bombing run", etc., y lo mejor de todo es que en Infogrames nos han confirmado que el juego estará preparado para soportar partidas online cuando Microsoft ponga en marcha su servicio "Xbox Live" el próximo 14 de marzo.

➔ **PRIMERA IMPRESIÓN**

Los gráficos son buenos, y la diversión se sale. ¡Lo malo va a ser esperar tanto tiempo para probar las partidas online!

HAVEN, NUESTRO HÉROE, tendrá que visitar cinco planetas y recorrer 40 niveles para derrotar al malvado Vetch y liberar así su planeta. Le espera una tarea muy dura...

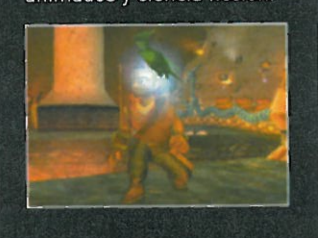


LAS CLAVES

1 SU DESARROLLO, que mezclará niveles de plataformas con otros que tocarán el "shooter", la velocidad, fases de vuelo, unas ligeras pizcas de rol...

2 UNA AVENTURA ÉPICA. Nuestro héroe asumirá una gran responsabilidad: tendrá que salvar a su pueblo del ataque de una plaga mortal

3 SUS GRÁFICOS, una atractiva mezcla de barroquismo, dibujos animados y ciencia ficción.



Noviembre
Traveller Tales
Plataformas

HAVEN

Ahora para ser un aventurero no basta con dar saltitos: también hay que disparar, conducir karts, ¡hasta dominar la invisibilidad!

LAS PLATAFORMAS ESTÁN PEGANDO FUERTE últimamente. Títulos tan molones como «Jak & Daxter» o «Ratchet & Clank» han dejado el listón muy alto, así que los próximos juegos en llegar al género tendrán que ser innovadores si quieren triunfar. Y precisamente eso es lo que pretende hacer «Haven: Call of the King», pasar de convencionalismos y apostar en su lugar por la máxima originalidad.

Para empezar, su historia va ser mucho más épica y elaborada que la de otros representantes del género. En el papel de Haven, el protagonista, deberemos salvar a nuestro pueblo de las garras del pérfido Vetch, que ha esclavizado el planeta usando un terrible virus. Expulsados de casa, tendremos que hacer lo posible para liberar nuestro hogar, y eso significará emplear cualquier medio al alcance, ya sea terrestre, aéreo o acuático.

HAVEN SERÁ CAPAZ DE HACER CASI DE TODO. Además de superar las clásicas fases de "plataformeo" por mundos 3D, con saltos ajustados e ítems que recoger, nos enfrentaremos a fieros enemigos usando un yo-yó muy especial, que nos dotará de capacidades ofensivas, para despachar a los rivales, y defensivas, creando un chulísimo escudo. ¡Muy versátil!

Pero no acabará ahí la cosa, ya que para derrotar a Vetch también tendremos que ganar carreras al volante de un kart, pilotar una nave como en los mejores "matamarcianos", pelear en plan gladiador, librar batallas navales ¡y hasta volvernos invisibles!

Una variedad increíble, que se combinará con un brillante apartado técnico, con escenarios muy variados, efectos de luz, niebla, transparencias, etc. No le perdáis la pista a «Haven», porque puede ser el plataformas de la próxima temporada. HC

PRIMERA IMPRESIÓN
Plataformas, velocidad, naves, "shooter"... La verdad es que esta mezcla de géneros tiene una pinta estupenda, y sus gráficos no están nada mal.

EL ARMA PRINCIPAL de Haven será una especie de yo-yó con multitud de usos: le servirá para atacar, como gancho para colgarse y hasta de escudo defensivo.

¡OJO AL DATO!

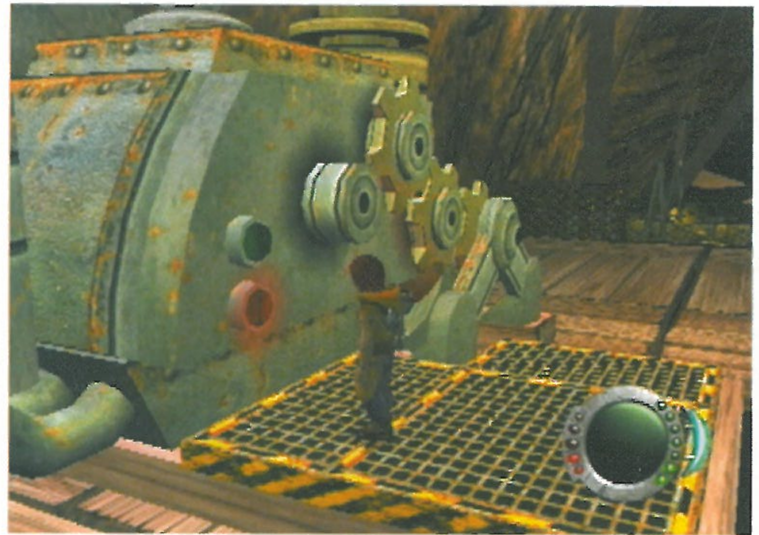
Traveller Tales, un grupo que conoce el género... SUS CREADORES SON EXPERTOS EN JUEGOS DE PLATAFORMAS

Traveller Tales, la compañía que prepara «Haven», ha puesto su firma en títulos como «Mickey Mania», «Sonic 3D», «Toy Story» o el próximo «Crash Bandicoot: the Wrath of Cortex» (debajo).

Habrá versiones para Xbox, GC y GBA el año que viene... «HAVEN» LLEGARÁ A TODAS LAS CONSOLAS

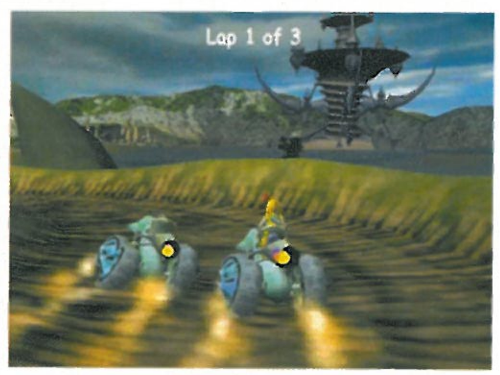
Aunque estas navidades sólo los usuarios de PS2 podrán disfrutar de «Haven», sabemos que para principios del año que viene habrá también una versión de Xbox y otra de GameCube que será compatible con la de GBA.

■ EL DESARROLLO DEL JUEGO VA A TOCAR TODO TIPO DE GÉNEROS: HABRÁ PLATAFORMAS, CARRERAS, "SHOOTER", VUELO... ■



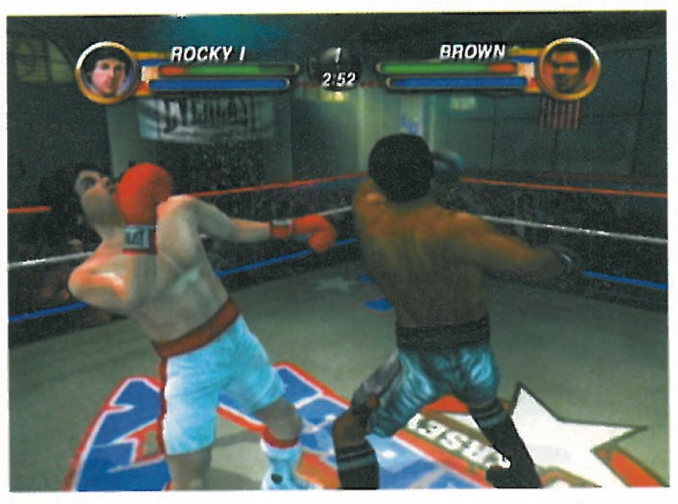
SUBIDOS EN UN CAÑÓN, tendremos que afinar la puntería en esta fase de disparos. Emoción asegurada.

¡VUÉLVETE INVISIBLE, HAVEN! ¿A que el efecto de la transparencia se sale? El nivel técnico será muy alto.



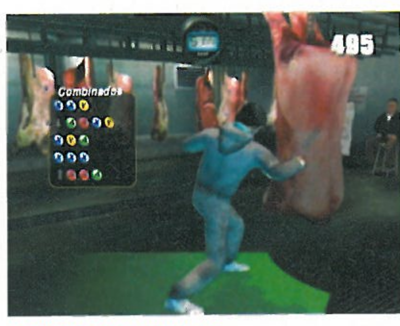
LAS CARRERAS DE KARTS van a ser espectaculares. Como veis, el desarrollo tendrá mucha variedad.

LA TRAYECTORIA DE ROCKY fue tan célebre en el cine como lo va a ser pronto en vuestra consola, porque el juego mezclará la ambientación de las pelis con un boxeo de lo más real.

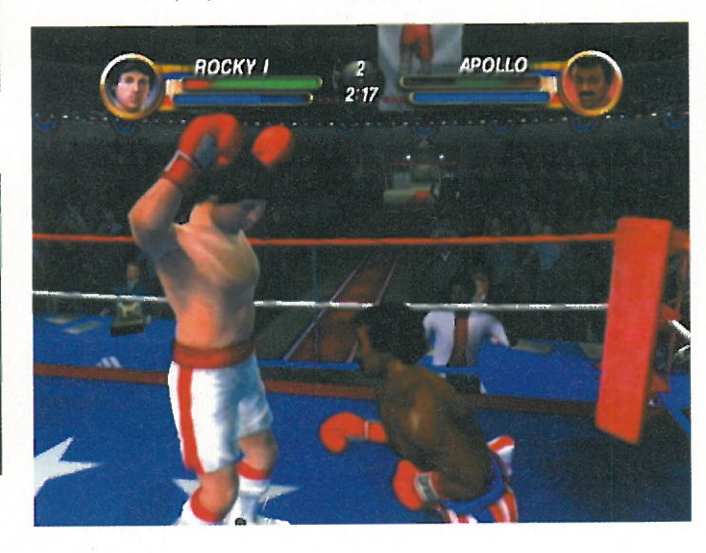


LA ESPECTACULARIDAD de algunos golpes hará que casi nos caigamos de la silla. Y es que por mucho Rocky que seamos, también recibiremos.

LOS ROSTROS de los personajes resultarán totalmente fieles a los de las películas.



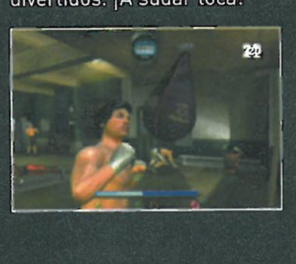
REVIVIREMOS ESCENAS tan famosas como la del matadero, dejándonos ahí los nudillos.



LAS CLAVES

1 EL MODO PELÍCULA, que nos permitirá revivir las andanzas de Rocky, partiendo de la primera peli.

2 LOS ENTRENAMIENTOS resultarán muy útiles para mejorar nuestras cualidades, a la par que divertidos. ¡A sudar toca!



Noviembre ■ Rage ■ Boxeo

ROCKY

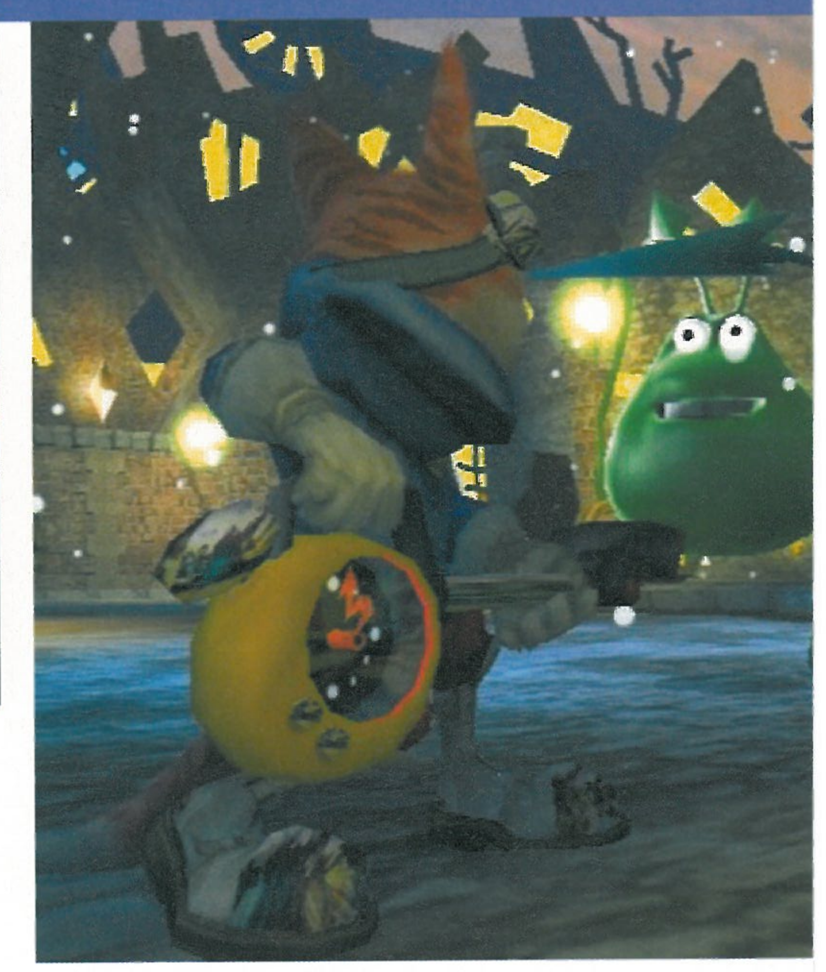
Ni zamparos cinco huevos crudos, ni hacer footing. Para seguir los pasos del "potro italiano" sólo tendréis que esperar a este juego.

SI OS MOLAN LAS PELÍCULAS DE "ROCKY" podéis estar contentos, porque muy pronto va a llegar un juego hecho a vuestra medida. Y es que por fin vais a poder emular al boxeador más famoso de la historia del cine, meteros en su piel, poneros sus guantes... y también recibir algunos mamporros, claro. Eso es, ni más ni menos, lo que os propondrá este título, que vendrá arropado por una ambientación de primera. Para que os hagáis una idea, el juego incluirá, entre otras cosas, la banda sonora de las películas, y también algunas secuencias de vídeo.

EL MODO PELÍCULA SERÁ SU PRINCIPAL ATRACTIVO, ya que nos invitará a seguir la trayectoria de Rocky (en principio no se podrá pelear con otros personajes) desde la primera hasta la quinta peli. Empezaremos cada capítulo peleando contra boxeadores de poca monta, y nos lo "curraremos" (nunca mejor dicho) hasta vernos las caras con púgiles de la talla de Iván Drago o Apollo Creed, como sucedía en el cine. Si a eso unimos los entrenamientos, la posibilidad de organizar torneos y un control bastante asequible, queda un título bastante prometedor. El mes que viene veremos si Rocky da su mejor golpe en las consolas. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Su ambientación encandilará a los fans desde el comienzo, aunque da la impresión de que puede hacerse algo corto.



EL GATO BLINX protagonizará una típica aventura plataformera con escenarios 3D. Una aspiradora "absorbe-objetos" y el control del tiempo serán sus armas principales.

1 **LOS SALTOS** van a ser la parte fundamental del juego, aunque para acabar cada fase habrá que eliminar a todos los bichos.

2 **EL CONTROL DEL TIEMPO** como si fuera un aparato de vídeo: adelante, atrás, pausa, grabar y cámara lenta.

3 **LA ASPIRADORA**, que servirá para atrapar la basura y arrojársela a nuestros enemigos.

Diciembre
Microsoft
Plataformas

BLINX

Seguro que este gato no llega tarde a ninguna cita. Por si no le basta con sus enormes saltos, encima puede congelar el tiempo.

PARA CONVERTIRSE EN UN HÉROE HOY EN DÍA no hace falta ir sin afeitar y estar cachas. Qué va, ¡si hasta un gato puede conseguirlo! Pero claro, es que el gato protagonista de «Blinx» no es igual que el que tiene en casa vuestra abuela. Para que os enteréis, este minino trabajará en un centro del tiempo, y será capaz de recorrer a saltos unos escenarios de lo más colorido, mientras elimina con una aspiradora a los monstruos que tratan de colarse en nuestra dimensión.

En realidad, nuestra labor será aspirar todo tipo de objetos que nos vayamos encontrando en los escenarios (farolas, cajas, etc.), y después arrojárselos a nuestros enemigos para que dejen en libertad a la chica secuestrada de turno. Lo curioso es que cada vez que nos carguemos a uno de estos bichos, aparecerán unos cristales de tiempo que serán imprescindibles para cumplir nuestra misión. Os lo aclaramos:

→LOS CRISTALES ACTIVARÁN UN RELOJ MÁGICO capaz de congelar el tiempo, acelerarlo o pasarlo a cámara lenta como si fuera una cinta de vídeo, y nosotros podremos usarlo a nuestro antojo en cada enfrentamiento para modificar los escenarios. Por ejemplo, podremos volver atrás hasta el momento antes de que se derrumbe un puente, o hacer avanzar las agujas del reloj hasta que se abra una puerta.

Además, como ya os habréis imaginado, todos estos escenarios cambiarán ante nuestros ojos y estarán plasmados con efectos de última generación, especialmente cada vez que se congele el tiempo. Vamos, que si queréis comprobar cómo se las gastan los gatos modernos, el mes que viene tenéis una cita ineludible con las plataformas más originales de Xbox. HC

→PRIMERA IMPRESIÓN

Parece que las plataformas van a entrar por la puerta grande en el catálogo de Xbox. Aunque este gato no sea tan carismático como Mario o Crash Bandicoot, sus "jugueteos" con el tiempo van a dar mucho que hablar.

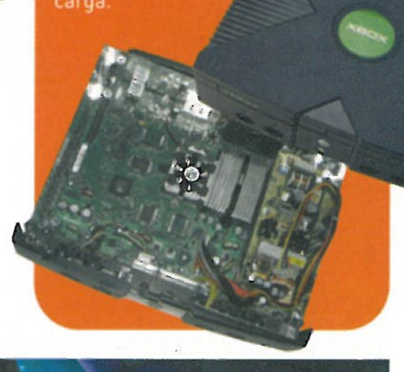
LOS ESCENARIOS recrearán mundos de fantasía, pero basados en algunas localizaciones conocidas, como las calles de Londres o los canales de Venecia.

■ ESTE ORIGINAL JUEGO DE PLATAFORMAS ESTARÁ PROTAGONIZADO POR UN GATO QUE ES CAPAZ DE CONTROLAR EL TIEMPO ■

¡OJO AL DATO!

En Mega Drive...
SUS CREADORES SON LOS "PADRES" DE SONIC
Artoon, el grupo de programación que ha desarrollado «Blinx», está formado por ex-miembros del Sonic Team con Naoto Oshima, el diseñador del erizo, a la cabeza.

Imposible en otra máquina...
SERÁ EL PRIMER JUEGO EN UTILIZAR EL DISCO DURO QUE INCLUYE XBOX
Además de guardar partidas, el juego irá grabando nuestra partida para poder retroceder en el tiempo en cualquier momento sin pesados tiempos de carga.



VISUALMENTE, el juego mostrará algunos detalles de calidad, como las animaciones faciales y los reflejos.

AL ACTIVAR LA PAUSA, la acción se detendrá, pero nosotros sí que podremos seguir moviéndonos.

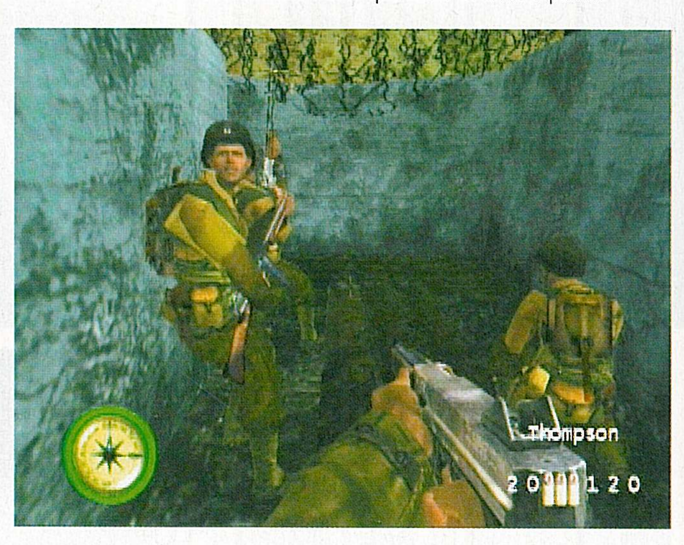
LOS ENEMIGOS de Blinx tendrán un diseño de lo más curioso. ¿No os recuerda éste a una bola del bingo?

REVIVIR EN PRIMERA PERSONA los principales momentos de la Segunda Guerra Mundial será posible gracias a la magnífica ambientación de este shooter. ¡El mundo libre os necesita!

¡O ELLOS O VOSOTROS! Los enfrentamientos cuerpo a cuerpo con los soldados nazis serán frecuentes. Habrá que tener el arma a punto.

LA EMOCIÓN nos invadirá en el desembarco de Normandía. ¡Igualito que en las pelis!

LOS ESCENARIOS serán una pasada, y apostarán por el realismo y la fidelidad.



LAS CLAVES

1 UNA AMBIENTACIÓN CURRADÍSIMA, fiel reflejo de las batallas de la Segunda Guerra Mundial.

2 EL INTENSO MODO MULTIJUGADOR, una novedad de esta versión que ofrecerá diversión a tope para cuatro jugadores.

Noviembre ■ EA ■ Shoot'em up subjetivo

MEDAL OF HONOR

¿Ganas de realismo y acción frenética? Os vais a enterar: ¿qué os parece si empezamos reviviendo el desembarco de Normandía?

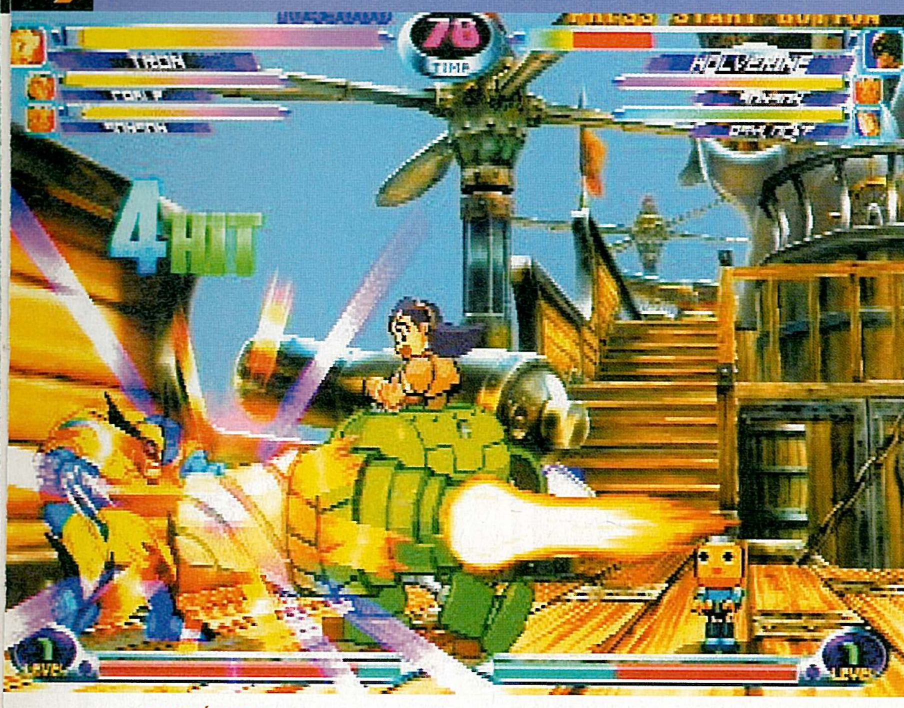
LOS BUENOS "SHOOTERS" SUBJETIVOS (juegos de disparos en primera persona) deben combinar espectacularidad y diversión, y en eso «Medal of Honor Frontline» va a ser una garantía. Estará ambientado en la Segunda Guerra Mundial, y nos convertirá en soldados de las fuerzas aliadas que deben darlo todo en misiones muy variadas: sabotear un submarino, apoyar a un equipo aliado durante un asedio nazi, disfrazarnos de oficial para subir a un tren enemigo...

Estos múltiples objetivos nos exigirán destreza en el manejo de nuestras armas, que serán fieles reproducciones de las que había entonces: escopetas, rifles de francotirador y hasta bazookas.

SOBREVIVIR SERÁ TODAVÍA MÁS DIFÍCIL "por culpa" de su aspecto gráfico, ya que nos quedaremos embobados al ver unos escenarios tan realistas como los modelos de los personajes, que hasta pondrán expresión de dolor cuando les hagamos "pupita".

Pero lo más cañero será liarnos a tiros con otros tres colegas, ya que estas versiones, al contrario de la que salió hace medio año en PS2, tendrán un trepidante modo multijugador. En fin, que merecerá la pena viajar atrás en el tiempo para vivir esta intensa aventura llena de acción. HC

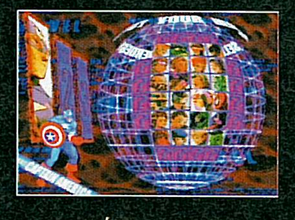
PRIMERA IMPRESIÓN
Va a ser igual de divertido que la versión que vimos en PS2, y el nuevo modo multijugador va a ser un puntazo a su favor.



LOS GRÁFICOS mezclarán escenarios cargados de detalles totalmente tridimensionales con "sprites" clásicos 2D animados a la perfección. Los resultados saltarán a la vista.

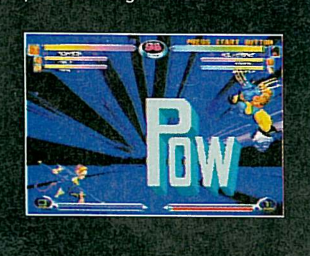
LAS CLAVES

1 **24 PERSONAJES** van a estar disponibles desde el principio, y formarán equipos de tres miembros cada uno para decidir quién es el mejor luchador.



2 **SERÁN COMBATES EN 2D,** pero con unas animaciones de lujo, y escenarios detalladísimos.

3 **LOS MOVIMIENTOS ESPECIALES** serán uno de los aspectos que habrá que dominar para conseguir victorias.



- Noviembre
- Capcom
- Lucha

MARVEL VS CAPCOM 2

Mi primo siempre ha creído que Spiderman era el superhéroe más fuerte. Ahora Ryu y sus colegas le demostrarán que se equivoca.

LOS JUEGOS DE LUCHA DE LA SERIE «VERSUS» enfrentan siempre a los personajes más conocidos de Capcom contra otro grupo de estrellas en llamativos combates en 2D. Entre sus rivales hemos visto antes, por ejemplo, a los mejores luchadores de la compañía SNK, y ahora son Spiderman, El Capitán América, Hulk y otros héroes de la Marvel los que piensan partirse la cara con Ryu, Guile y sus colegas.

En estas peleas se enfrentarán siempre 2 equipos de 3 personajes cada uno (podremos alternar libremente el control entre ellos), y habrá un plantel de 24 luchadores disponibles desde el inicio, aunque conforme vayamos ganando combates y consigamos reunir los puntos suficientes, desbloquearemos más personajes ocultos hasta sumar ¡unos 50!

LOS MODOS Y OPCIONES DE JUEGO SERÁN VARIADOS, y nos ofrecerán un buen abanico de posibilidades, como darnos de bofetadas contra un amiguete, participar en el típico torneo, o entrenar un poco para aprender los numerosos golpes y llaves que va a tener cada luchador.

Como veis en las pantallas, el juego combinará detalladísimos escenarios en tres dimensiones con personajes 2D muy bien animados, lo que dará como fruto unos combates realmente espectaculares. El título tiene buena pinta, pero ¿conseguirá desbancar al genial «Capcom Vs SNK 2001»? Buena pregunta: el mes próximo saldremos de dudas. HC

PRIMERA IMPRESIÓN
Los héroes de Capcom y Marvel nos han causado una grata impresión, con unos combates vibrantes y muy vistosos.

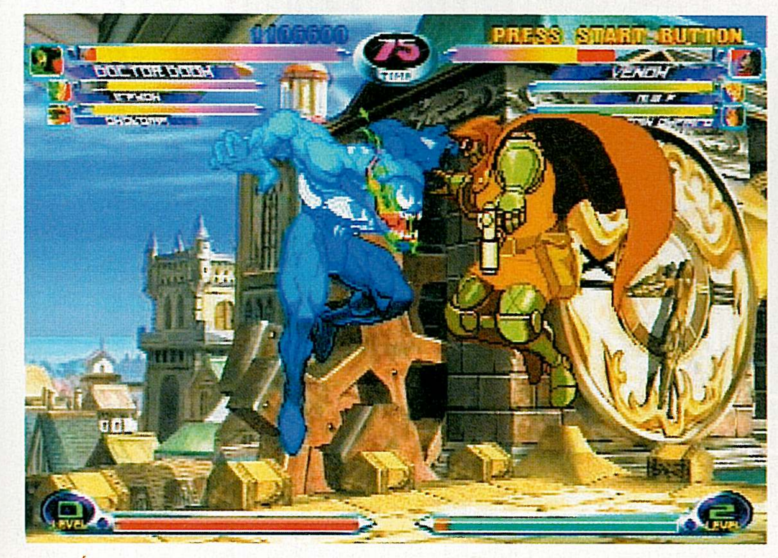
LOS COMBATES siempre serán de formaciones de tres-contra-tres, y podremos cambiar de personaje en medio de cada pelea cuando nos apetezca.

ESTE ARCADE DE LUCHA 2D OFRECERÁ FRENÉTICOS COMBATES ENTRE LOS HÉROES MÁS CONOCIDOS DE MARVEL Y CAPCOM

¡OJO AL DATO!

Sólo en Japón...
ESTOS COMBATES TAMBIÉN SON ONLINE
La versión japonesa de «Marvel Vs Capcom 2» dispone de una modalidad de juego online, llamada Battle Network, que permite a los nipones luchar desde sus casas contra otros jugadores. Pero no os hagáis muchas ilusiones: esta opción no estará en la versión PAL.

Peleas veteranas...
YA HUBO UNA VERSIÓN PARA DREAMCAST
Aunque representará una novedad en PS2 y Xbox, «Marvel vs Capcom 2» ya debutó hace 2 añitos en Dreamcast. Los usuarios de la consola de Sega disfrutaron entonces con las peleas de Ryu y sus colegas contra Psilocke, la belleza de la imagen, y sus amigos de Marvel.

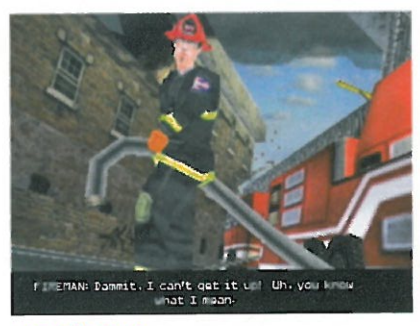


HABRÁ 24 LUCHADORES seleccionables desde el inicio. ¿Os parecen muchos? Pues la cifra se elevará hasta 50 si contamos a todos los personajes que estarán ocultos.

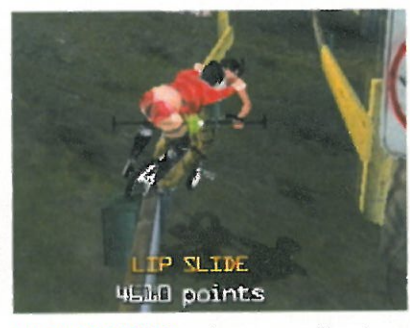
PODREMOS REALIZAR COMBOS de un número altísimo de impactos (éste de 64 es nuestro récord). Obviamente, dejarán a nuestra víctima tiritando de la impresión.

ESTE JUEGO DE BICIS ACROBÁTICAS tendrá como puntos fuertes, la espectacularidad de las piruetas y... los vídeos de tías haciendo strip-tease que veremos al superar cada nivel.

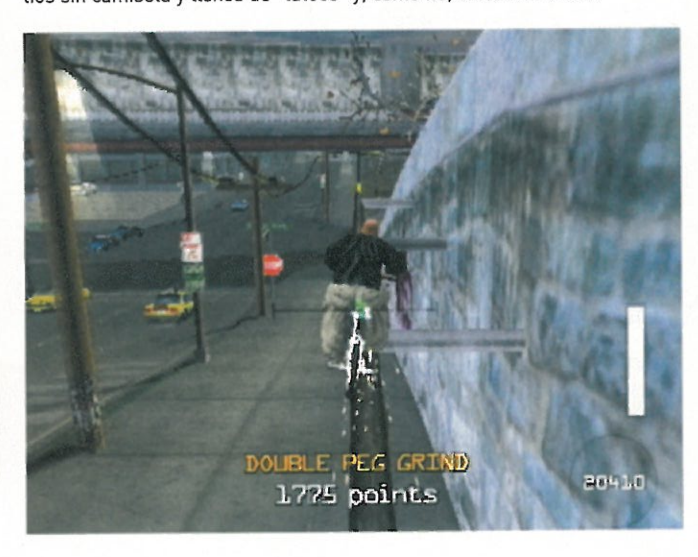
TODOS LOS "CICLISTAS" tendrán un diseño muy atrevido. Habrá raperos, tíos sin camiseta y llenos de "tatoos" y, cómo no, chicas en bikini.



LOS DIÁLOGOS van a ser de lo más picante. A este bombero no le sube... la manguera.



LAS ACROBACIAS serán muy sencillas de hacer, incluso con un "bombón" encima.



■ Diciembre ■ Acclaim ■ Deportivo

BMX XXX

¡Mirad a esa tía de la bici! La verdad es que está haciendo unas piruetas de lo más espectacul... Un momento, ¡pero si va desnuda!

LOS SIMULADORES DE DEPORTES EXTREMOS abundan, así que no nos faltan alternativas que nos permitan hacer el loco sobre un monopatín, unos patines en línea o una bici acrobática. El caso es que Acclaim lo sabe, así que está desarrollando su próximo juego de bicis con un objetivo claro: ofrecer algo que los demás no tengan. ¿Y que es este "algo"? Pues nada más y nana menos que un montón de chicas explosivas y ligeritas de ropa. Dicho esto, rogamos a los lectores menores de edad que pasen de página, porque éste va a ser un juego para adultos, en el que no van a faltar tías en "porretas", palabrotas, chistes verdes y todas esas cosas de las no se debe hablar en público.

➔ESTE PLANTEAMIENTO TAN, DIGAMOS, "ORIGINAL" vendrá en compañía de un sistema de juego muy variado, pues para ir superando las distintas fases del juego tendremos que cumplir un montón de misiones diferentes, que además de estar algo subidas de tono, nos obligarán a realizar arriesgadas piruetas sobre la bici. Vamos, que no os extrañéis si os piden que "grindéis" sobre cables de alta tensión, o que transportéis a mujeres de dudosa reputación. Así que ya veis: ¡no sólo de carne vivirá el juego! HC

➔PRIMERA IMPRESIÓN

Ver "chicha" puede servir como reclamo, pero es que además las misiones a cumplir nos han parecido bastante variadas.

LAS CLAVES

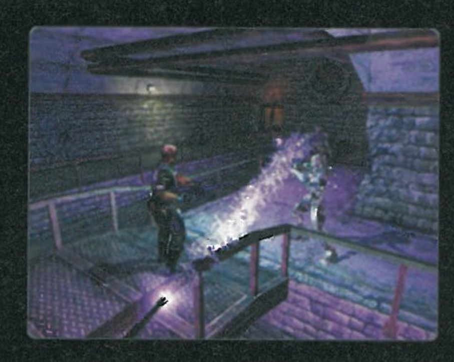
1 LAS MISIONES que nos van a pedir, y que serán tan variadas como reunir monedas o destruir puestos de perritos calientes.

2 LOS VÍDEOS tan, ejem, "calentitos" que vamos a poder disfrutar. Sólo para mayores de 18, claro.

LA OSCURIDAD SIEMPRE PRECEDE AL AMANECER

THE TERMINATOR® DAWN OF FATE

WWW.TERMINATOR-GAME.COM



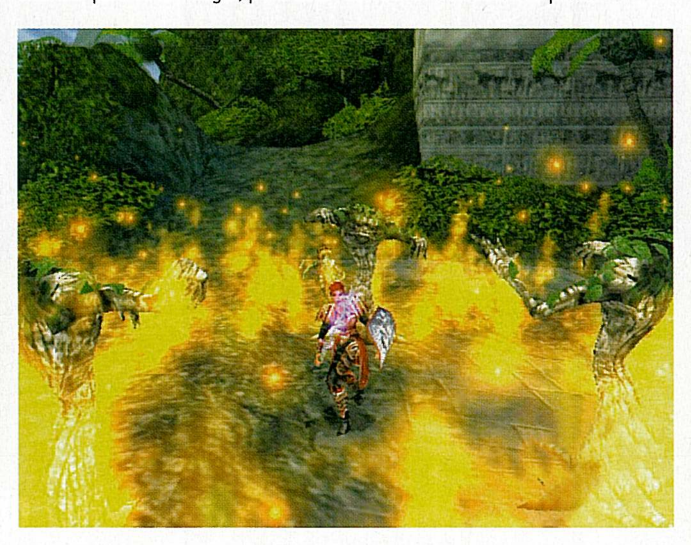
PlayStation®2

EN ESTE JUEGO DE ROL Y ACCIÓN tendremos que hacer frente a cantidad de combates en tiempo real mientras manejamos a un grupo de 3 personajes. ¡No habrá malo que se resista!

PODREMOS TRANSFORMARNOS en otras criaturas si nos gastamos unos cuantos puntos de magia, pero este "derroche" merecerá la pena.

CAMBIAR DE PERSONAJE será posible en cualquier instante: bastará pulsar un botón.

LAS MAGIAS jugarán un papel importante: podremos curarnos, volvernos invisibles...



LAS CLAVES

1 **TRANSFORMARNOS** en distintas criaturas, como un monstruo de arena o este "cornudo gigantón"

2 **PODER MEJORAR A LOS PERSONAJES**, tanto en lo referente a armas y armadura, como en cuestión de habilidades.

Noviembre ■ THQ ■ Rol / Acción

SUMMONER 2

La heroína de este juego debe tener una cartera Mayoral, porque además de llevar un montón de armas, ¡donde va, hace amigos!

SER REINA DE UN PAÍS NO ESTÁ RECONOCIDO. Sí, vale, las multitudes te adoran, pero a cambio no paran de surgir conspiradores que tratan de derrocarte. Un buen ejemplo es la reina Maia, protagonista de este juego de rol repleto de acción, quien deberá cumplir un montón de tareas para no perder su corona. Claro, que la muy "pilla" conseguirá engañar a varios de sus súbditos, a los que podremos controlar en cualquier momento, para que le acompañen durante toda la aventura. Y por si esto fuera poco, Maia, demostrando un total desprecio por su aspecto físico, podrá convertirse en unas criaturas tan horribles como poderosas para salir airosa de todos los combates en tiempo real en los que se verá enredada.

TAMBIÉN VA A HABER ELEMENTOS DE ROL, así que además de poder llevar un look muy "fashion", configurando las armas y piezas de armadura que más nos gusten, hallaremos unos puntos de experiencia que podremos repartir entre las distintas habilidades de los personajes, para así conseguir combos y magias nuevas. Éstas quedarán muy resultonas en pantalla, aunque los gráficos de la versión que hemos manejado tenían mucho por pulir. ¡A ver si los mejoran! HC

PRIMERA IMPRESIÓN

La variedad de las tareas y las posibilidades de juego nos han gustado, pero el control y los gráficos aún están algo verdes.

LA MECÁNICA DE JUEGO se basará en dar espadazos a diestro y siniestro a las tropas de Sauron, aunque también contendrá elementos típicos de los RPG, como coleccionar ítems.

CINCO PERSONAJES estarán disponibles desde el principio, y habrá otro secreto.

LOS TEXTOS estarán en castellano para que no nos perdamos ni un detalle de la trama.

DISTINTOS PERSONAJES irán apareciendo a lo largo de toda la aventura. Unos nos darán consejos, pero otros nos pedirán que les ayudemos...

LAS CLAVES

1 **LA AMBIENTACIÓN** va a ser uno de los puntos fuertes del cartucho. Será clavadita a la película.

2 **LOS ESCENARIOS,** muy trabajados, que nos van a mostrar la acción con una perspectiva isométrica. ¡Y habrá más de 100 niveles!

■ Noviembre ■ EA ■ Acción

LAS DOS TORRES

¿Os molaría revivir las batallas que os alucinaron en la peli? Pues dentro de poco vais a poder hacerlo incluso yendo en el autobús.

ESTE JUEGO ESTARÁ BASADO EN LA PELÍCULA del mismo nombre, y nos meterá en la piel de cinco de los personajes más carismáticos de la Tierra Media: Frodo, Aragorn, Eowyn, Legolas y Gandalf. ¿Para qué tanta gente decís? Bueno, es que cada uno tendrá sus propias características, porque algunos serán más fuertes, otros más rápidos...

Con ellos recorreremos más de 100 niveles en los que la acción no nos dejará descansar ni un solo minuto, porque nos espera un beat´em up clásico, en el que liquidaremos batallones de orcos, trolls y demás criaturas que se crucen en nuestro camino.

PERO NO TODO CONSISTIRÁ EN DAR CASTAÑAZOS, puesto que también tendremos que inspeccionar a fondo los decorados en busca de nuevas armas y otros ítems que serán imprescindibles para avanzar en el juego. Esto último introducirá un componente de rol que le dará una gran profundidad a la aventura.

Un desarrollo tan absorbente vendrá acompañado de un apartado gráfico muy aparente, con escenarios en perspectiva isométrica de buena factura por los que se moverán unos personajes bien realizados. ¿Todavía queréis algo más? Vale, ahí va: ¡encima incluirá vídeos de la película! HC

PRIMERA IMPRESIÓN
La ambientación del juego nos ha gustado mucho. Esperemos que su desarrollo no termine siendo demasiado monótono.

NO CREAS **NADA** TEME A **TODO**

(LA COSA)

¡LA PARANOIA ES TU ÚNICA ESPERANZA!

- OPERA COMO UN EQUIPO O MUERE
- UN ENEMIGO IMPLACABLE CON UNA INTELIGENCIA DESPIADADA
- LA NUEVA Y ÚNICA INTERFAZ CONFIANZA/MIEDO ES UNA DE TUS MEJORES ARMAS
- LA SUPERVIVENCIA DEPENDE A PARTES IGUALES DE LAS ARMAS Y TU PSICOLOGÍA

Envía un mensaje SMS al 7775 con la palabra COSA, o llama al 906 887 492 y gana una consola de juegos PlayStation 2.

Sorteo ante notario. Precio máximo de la llamada 0,91+IVA y precio del SMS 0,90+IVA. Tus datos serán registrados por ATS para futuras promociones. Para acceso, oposición, rectificación o cancelación, llama al 902 11 58 21.

"Es un juego intenso de acción y terror. Es fiel a mi película de 1982... ¡tienes que jugar, sentirás verdadero miedo!"

John Carpenter

PlayStation 2 XBOX

www.thethinggames.com

VIVENDI UNIVERSAL GAMES - Ntra. Sra. de Valverde, 23 - 28034 Madrid, España - Tel: 91 735 55 02 - Fax: 91 735 27 30 - www.vup-interactive.es

ESTE JUEGO DE ROL seguirá paso a paso los acontecimientos del libro de Tolkien, así que en el cartucho habrá sitio para los personajes más conocidos: Frodo, Gandalf, Legolas...

LOS PERSONAJES SECUNDARIOS nos ayudarán de distintas maneras, ya sea a base de pistas, o encargándonos misiones a cambio de objetos.

LOS TEXTOS DEL JUEGO van a estar en castellano. Entenderemos todos los diálogos.

LOS COMBATES serán por turnos: habrá que elegir el arma, el objetivo y luego... ¡esperar!

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

■ Noviembre ■ Vivendi ■ Rol

LA COMUNIDAD DEL ANILLO

Si nosotros tuviéramos el Anillo Único, nos haríamos invisibles para colarnos en el cine por el morro. Y en el fútbol, ya puestos.

LAS AVENTURAS DE FRODO Y SUS COMPAÑEROS se han convertido en la excusa perfecta para sacar juegos. Vivendi, por ejemplo, está desarrollando éste para que acompañe al que está a punto de lanzar en Xbox y PS2.

Será un juego de rol basado en el primer libro, así que en compañía de la "compañía" (rebuscado, ¿eh?) atravesaremos la Tierra Media para huir de unos caballeros negros y, de paso, destruir el Anillo Único. Y como el anillo de marras vuelve invisible al que lo lleva, imaginad lo útil que será en los combates por turnos en los que participaremos.

➔ADEMÁS DE ESTOS COMBATES POR TURNOS, habrá otros elementos "roleros", como la posibilidad de mejorar las características de los 9 protagonistas, y toques de aventura, como las pequeñas misiones a cumplir, o los consejos y ayudas que nos darán los habitantes de la Tierra Media al hablar con ellos. ¿Tenéis ganas de entrar en la comunidad? Pues, hala, a esperar un mes. HC

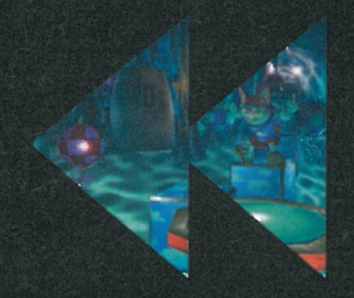
➔PRIMERA IMPRESIÓN
La ambientación y la fidelidad al libro son bastante buenas, pero ¿se perfeccionará el inventario?

LAS CLAVES

1 LA FIDELIDAD AL LIBRO que encontraremos tanto en los personajes como en los distintos escenarios.

2 CONTROLAR A LA COMPAÑÍA al completo, ya sean sus miembros bajos (Gimli), medianos (Frodo) o altos (Aragorn).

¿QUÉ GATO NECESITA SIETE VIDAS CUANDO PUEDE CONTROLAR EL TIEMPO?



Con Blinx, el único gato capaz de viajar en el tiempo, podrás volver atrás y corregir tus errores.

Recoge la basura con el "Aspirador de Tiempo" y almacena energía. Cuando quieras moverte a mayor velocidad, la necesitarás.

Congela a tus enemigos o date un tiempo extra.

Si te grabas y vuelves a jugar, jugarás contigo mismo.

Haz que tus enemigos se muevan a cámara lenta.

Gracias al disco duro de la Xbox, por primera vez controlarás todo el juego. Y todo el tiempo.

www.xbox.com/es/blinx

SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE

LA VELOCIDAD Y EL MANGA se unirán en este curioso juego de coches basado en una serie anime japonesa.

UN MANGA A INITIAL D

Los japoneses no se conforman con leer semanalmente las aventuras de sus personajes favoritos, a partir de ahora también pueden competir con ellos en emocionantes carreras por toda la ciudad... desde el salón recreativo de la esquina.

ASÍ ES La máquina original es para un sólo jugador, aunque se puede conectar, a través de cable link, a un segundo mueble. También incluye una ranura para usar la tarjeta de memoria.

LO QUE DEBÉIS SABER

- **TIPO DE JUEGO:** Velocidad
- **COMPAÑÍA:** Sega
- **LANZAMIENTO:** FECHA: Noviembre 2002 LUGAR: Japón
- **NÚMERO DE JUGADORES:** 1 ó 2
- **PRECIO DE LA PARTIDA:** 100 yens (0,80 euros)
- **CONVERSIÓN:** PlayStation 2

LOS PROGRAMADORES En Sega Rosso están especializados en arcades de velocidad. Entre sus juegos están «Sega Rally 2» y «Racer Arcade».

SECUENCIAS DE ANIME se incluirán entre carrera y carrera para darle cierta unidad a la historia del juego.

LA NIEBLA será una de las nuevas condiciones climáticas, además de pilotar bajo lluvia o nieve.

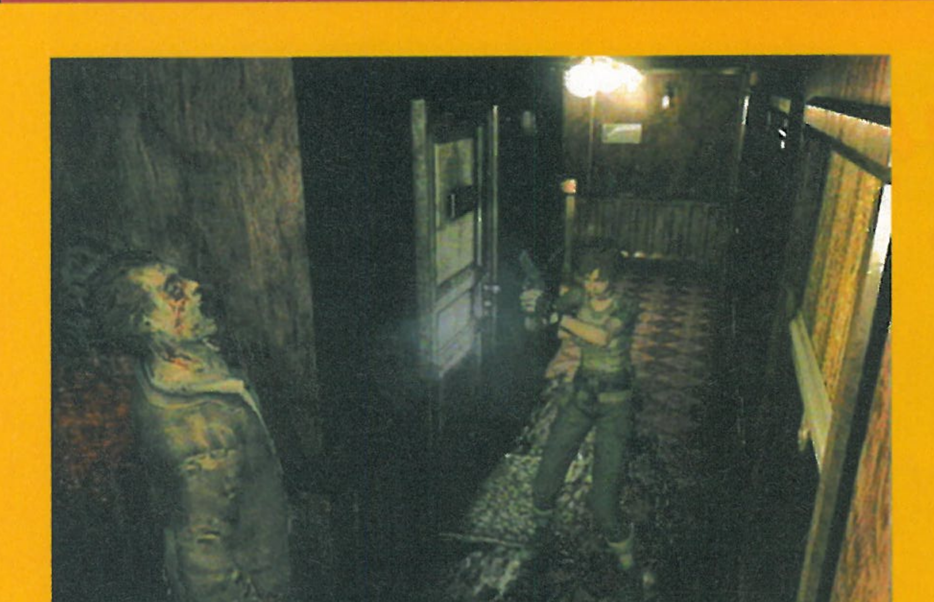
MÁXIMA VELOCIDAD

ARCADE STAGE 2

LOS TURISMOS MÁS POTENTES DEL MUNDO son también los protagonistas de uno de los mangas de mayor éxito en Japón. Así que, después de arrasar con el primer «Initial D Arcade», que ya contaba con los mismos personajes del cómic, los muchachos de Sega han decidido llevar a los salones recreativos una secuela repleta de novedades.

Aunque la máquina funcionará sobre una placa Naomi 2, igual que su predecesora, las mejoras gráficas serán espectaculares, especialmente en lo que se refiere a la sensación de velocidad y a los efectos climáticos, como nieve o lluvia. Pero eso no es todo. A nuestra disposición estarán 7 nuevos personajes (sacados del manga) y 4 coches pertenecientes a marcas como Mazda o Nissan. Y encima, podremos "desafiar" a un segundo jugador que ya esté en marcha. Con el dinero que hayamos conseguido en estas carreras podremos mejorar nuestro coche, que luego quedará grabado en una tarjeta de memoria para que podamos usarlo en otra partida.

LOS PILOTOS serán los mismos del manga, aunque podremos modificar el coche que pilotan antes de cada carrera.



¡TENEMOS LA DEMO DE «RESIDENT EVIL 0»!

EL ORIGEN DEL MIEDO

La saga de terror más famosa de la historia (exceptuando la serie "Verano Azul", que daba miedo de por sí), tendrá en breve un nuevo capítulo. Por eso, en cuanto nos enteramos de que en Japón se regalaba una demo al hacer la reserva del juego, nos lanzamos a por ella y os preparamos este completo reportaje sobre «Resident Evil 0»

La demo de «Resident Evil 0» ya es nuestra. Sí, habéis leído bien, ya nos hemos hecho con una. Pero no vayáis a pensar que ha sido fácil conseguirla, porque para ello hemos tenido que viajar 10.000 kilómetros hasta llegar a Japón, hacer colas de más de 10 horas y... bueno, comer pescado crudo. Pero en cuanto llegamos a nuestro bien amado país, pusimos el mini-DVD en la consola y comenzamos a jugar con la demo, supimos que todo había merecido la pena. Así que, aprovechando el jet-lag que nos provocó el viaje, nos hemos pasado noches y noches en vela, descubriendo todos los secretos de este nuevo Survival Horror, o, si preferís, aventura de terror y acción.

EL JUEGO SERÁ UNA PRECUELA DE TODA LA SAGA, así que en él se narrarán los acontecimientos que desembocaron en la "monstruosa" noche relatada en el primer «Resident» (el remake del que podemos disfrutar desde hace poco). De este modo, en la intro se explica cómo se estrella el helicóptero del grupo Bravo (grupo al que luego buscarán Jill Valentine y Chris Redfield), y cómo los supervivientes encuentran un camión lleno de cadáveres en el que debería estar Billy Coen, un ex-marine acusado de asesinato. Por supuesto, Billy no está allí, porque el tío no es tonto, y en cuanto vio a los monstruos que atacaron el camión huyó junto a Rebecca Chambers en un tren de mercancías. Y esto es sólo el comienzo, porque a medida que avancemos la historia se irá complicando y los 2 protagonistas se bajarán del tren para "visitar" nuevos escenarios, como por ejemplo la estación. Claro que esto es sólo el argumento (y seguro que ya os estáis emocionando), porque ▸▸

REBECCA CHAMBERS

LA PROTAGONISTA FEMENINA de «Resident Evil 0» es una cara conocida en el mundo de las consolas, porque esta médico tan guapa jugó un importante papel en «Resident Evil». ¿Os acordáis?

LOS DATOS QUE DEBÉIS CONOCER

- Fecha de lanzamiento: **21 de noviembre en Japón Mayo de 2003 en España**
- Consola para la que sale: **GameCube**
- Se trata de: **Una precuela de la famosa saga de terror**
- Lo más llamativo: **Podremos alternar el control de los 2 personajes en cualquier momento**

ASÍ ES LA DEMO DEL JUEGO

Una "mini joya"

Habrá algún desconfiadillo que no se crea que tenemos la demo. Pues bien, aquí está la carátula escaneada y todos los datos de interés.

- **DURA POCO MÁS DE 30 MINUTOS,** aunque da para ver varios escenarios... y muchos zombies.
- **VIENE EN UN SOPORTE DE PLÁSTICO,** similar a los de los CD´s, y se subtitula "Trial Edition".
- **INCLUYE UN PEQUEÑO MANUAL,** con el control, argumento y detalles del juego... en japonés.

LOS HÉROES

¡Vaya par!

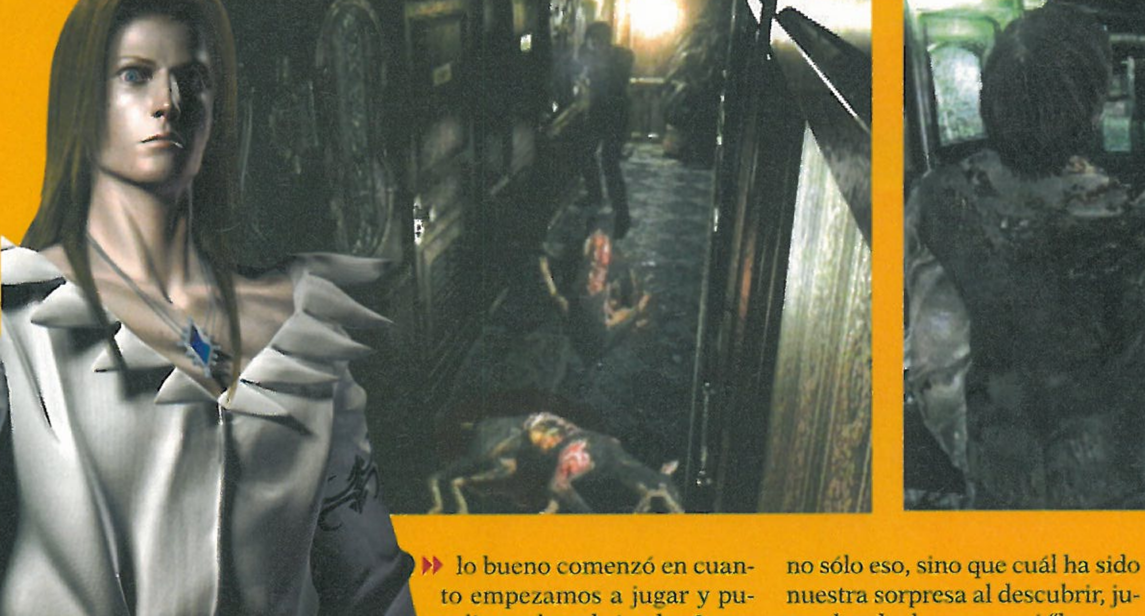
Aunque este juego contará con 2 protagonistas, eso no significa que vayamos a tener 2 "vidas", sino que ambos personajes tendrán que trabajar juntos si quieren seguir con vida. Y como este tipo de cosas se entienden mejor con un ejemplo, aquí os ofrecemos nada menos que tres de cómo "colaboran".

1 TENDRÁN QUE RESOLVER PUZZLES EN EQUIPO, como encontrar un objeto con Rebecca, meterlo en un montacargas, recogerlo con Billy, y usarlo para conseguir la llave de la cocina.

2 PODRÁN PROTEGERSE UNO A OTRO, de forma que si están juntos en la misma sala podremos colocarlos espalda contra espalda y así acabar con todos los zombis desde cualquier ángulo.

3 SERÁ POSIBLE INTERCAMBIAR OBJETOS, así que el inventario será diferente: a la derecha estarán los objetos y acciones y a la izquierda, las órdenes y los objetos del otro personaje.

ENTRE LOS ENEMIGOS vamos a encontrar viejos conocidos, como los Hunters, y otros nuevos, como el escorpión o la escolopendra.

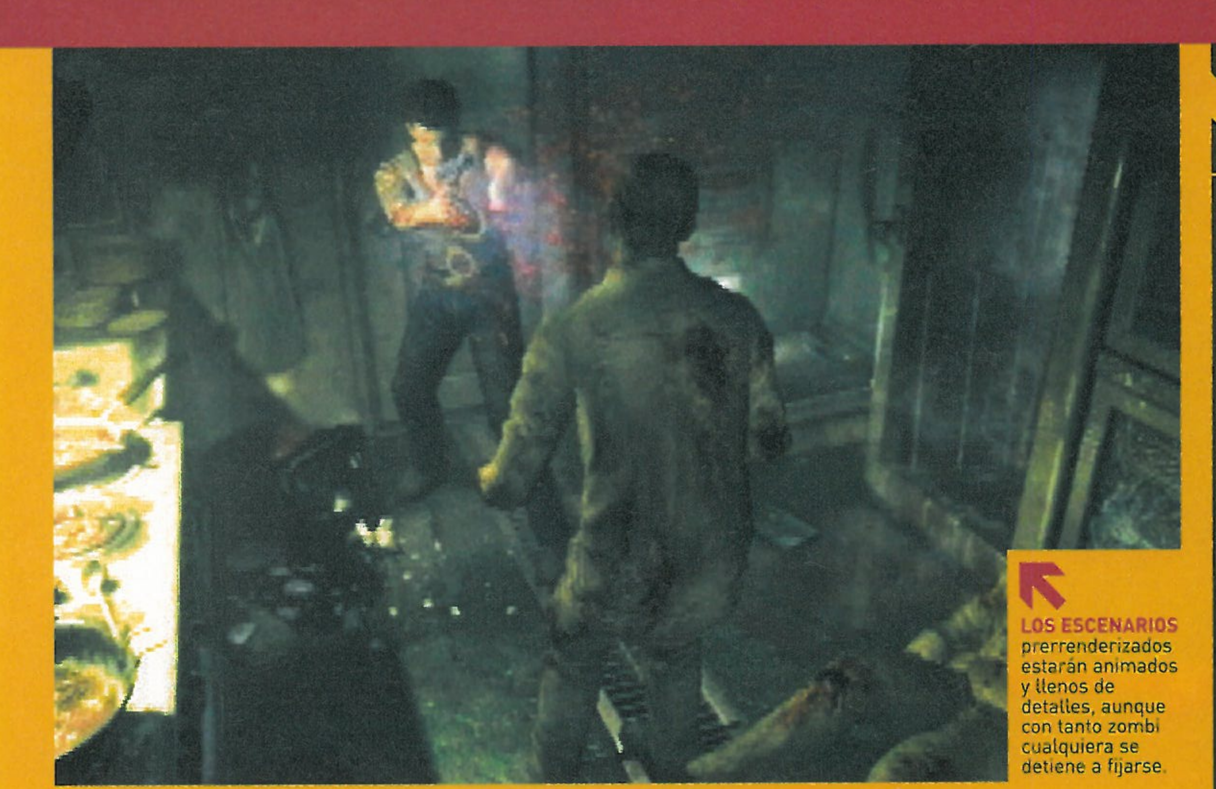


lo bueno comenzó en cuanto empezamos a jugar y pudimos descubrir a los 2 personajes principales.

Y ES QUE ESTOS DOS PROTAGONISTAS podrán ser manejados, ¡pero durante la misma partida!, así que en cualquier momento del juego podremos alternar el control entre Billy y Rebecca. Y no sólo eso, sino que cuál ha sido nuestra sorpresa al descubrir, jugando a la demo, que si "la parejita" se encuentra en la misma habitación, ¡podemos controlarlos a la vez usando los dos sticks del mando de GameCube! Esto será muy útil, por ejemplo, para colocar a Billy y Rebecca en las mejores posiciones, y así acabar con todos los zombis de una sala en la mitad de tiempo (cuestión de números, vamos). Claro, que si ambos personajes están separados y uno de los dos necesita ayuda, oiremos cómo nos pide por radio que le echemos una mano. Os podéis imaginar que tras oír los gritos de Rebecca diciendo que los zombis le atacaban, hemos tenido que aga-

¿QUIÉN ES?

ESTE TIPO CON PINTA DE MONJE se cruzará en nuestro camino con aviesas intenciones. Pero eso ya lo sabíamos: ¿quién se fía de un tío que usa una soga de cinturón?



LOS ESCENARIOS prerrenderizados estarán animados y llenos de detalles, aunque con tanto zombi cualquiera se detiene a fijarse.

DE N64 A GAMECUBE

¡Cómo pasan los años!

Este juego fue inicialmente pensado para N64, pero al igual que ocurrió con «StarFox Adventures» o «Eternal Darkness», las limitaciones técnicas de la consola obligaron a trasladar el proyecto a GC. Esto nos molestó mucho, pero ahora podemos decir que hemos salido ganando.

SERÁ POSIBLE ALTERNAR EL CONTROL ENTRE LOS 2 PROTAGONISTAS EN CUALQUIER MOMENTO DE LA PARTIDA

rrarnos a la mesa para no dar saltos de emoción. Además, el juego nos ofrecerá otras posibilidades, como dar órdenes al personaje que no manejamos (hacerle atacar o que nos siga), que tengan que colaborar para resolver algunos puzzles o simplemente que puedan intercambiar objetos. Genial ¿no?

→**TAMBIÉN EL INVENTARIO ESTÁ SIENDO RENOVADO**, así que aunque mantendrá el aspecto clásico de la saga, ahora podremos realizar nuevas acciones, como pasar objetos de un personaje a otro, o usar y combinar objetos directamente desde el suelo, sin necesidad de cogerlos.

Pero, sin duda, una de las cosas que más nos ha gustado de lo visto hasta ahora, y que está relacionado con el nuevo inventario, es que ya no existen las cajas "mágicas" de objetos (esas que "teletransportaban" objetos de una sala a otra). ¿Y que haremos con todos esos ítems que no quepan en nuestra bolsa?, os preguntaréis. Pues lo más lógico, dejarlos en el suelo, haciendo gala del desorden que nos caracteriza. Esto servirá para planear nuevas estrategias y, por supuesto, nos ha parecido de lo más "molón" (perdonad por el adjetivo, pero es que como la demo nos ha gustado tanto se nos están acabando otros calificativos más serios). Por ejemplo, nosotros hemos cogido una escopeta con Rebecca, la hemos dejado en otra sala más despejada, y luego la hemos recuperado ▸▸

LA HISTORIA

La trama de «RE» completa

Aprovechando que «Resident Evil 0» nos contará el inicio de la historia, os vamos a resumir la línea argumental de toda la saga, ya que entre tanta secuela, remake y personajes, esto parece un culebrón sudamericano. A ver si así os aclaráis:

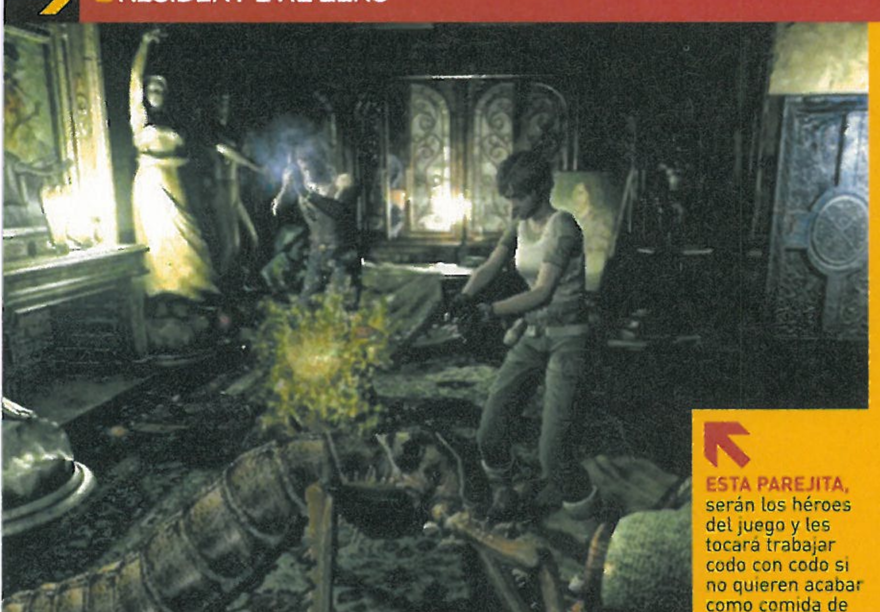
- **JULIO 1998.** Aparecen cadáveres en Raccoon y el alcalde, preocupado por la reelección, avisa a la policía. **(RE 0)**
- **JULIO 1998.** El equipo ALFA, a la búsqueda del equipo BRAVO, es atacado por perros y debe refugiarse en una mansión, dónde Chris, Jill, Brad, Barry y Rebecca descubrirán que Wesker es un traidor y que... ¡A Chris le gusta Rebecca, a Chris le gusta Rebecca! **(RE 1)**
- **SEPTIEMBRE 1998.** Jill y Brad tratan de acabar con un nuevo zombi, pero un "exhibicionista" infecta a Jill. **(RE 3)**
- **SEPTIEMBRE 1998.** El poli Leon y Claire Redfield llegan a Raccoon, descubren el pastel y salen por piernas. **(RE 2)**

Leon y Claire

- **SEPTIEMBRE 1998.** Jill consigue el antídoto, derrota al exhibicionista, y es salvada por Barry en el último momento ¡A Jill le gusta Barry! **(RE 3)**
- **DICIEMBRE 1998.** Pillan a Claire en la sede de Umbrella y la envían al "trullo" de Rockford, dónde descubrirá que Wesker sigue vivo. Luego, huirá junto a Steve. ¡A Claire le gusta... ! Basta ya. **(RE Code: Veronica)**

Wesker

- **DICIEMBRE 1998.** En la antártida, Steve la diña, y Claire y Chris destruirán el último (o eso parece) laboratorio de Umbrella. Y... FIN. **(RE Code: Veronica)**



ESTA PAREJITA, serán los héroes del juego y les tocará trabajar codo con codo si no quieren acabar como comida de los zombies.

EL NUEVO INVENTARIO VA A SER MUCHO MÁS COMPLETO Y PERMITIRÁ NUEVAS ACCIONES

con Billy, que andaba mal de vida, para liarnos a "trabucazos" con los zombis. ¡Y, cuidado, que esto es sólo un ejemplo!

EN CUANTO AL APARTADO GRÁFICO, debemos decir que no ha variado mucho con respecto al "remake" (claro, la perfección es insuperable), y el juego utilizará el mismo motor. Esto significa que vamos a encontrar personajes poligonales sobre fondos 2D prerrenderizados de altísima calidad, unos juegos de luces y sombras dinámicos muy currados, y cantidad de efectos distintos, como las gotas de agua que salpican al pisar un charco. Eso sí, siendo el mismo motor gráfico y aunque la demo sólo dura media hora, el juego ya ha conseguido sorprendernos, pues aprovechando el vaivén del tren, todos los escenarios están animados: el agua de un lavabo se mueve, un vaso rueda por una mesa... ¡Si hasta se balancean las esposas que cuelgan de la mano de Billy!

Y esto es todo lo que da de sí la demo, pero tranquilos porque el 21 de noviembre sale a la venta el juego en Japón, así que nosotros ya estamos preparando el siguiente viaje. HC

LAS SECUENCIAS DE VÍDEO

Unas escenas "pá morirse" de miedo

En cualquiera de los capítulos de la serie «Resident Evil», hemos podido disfrutar de algunos vídeos muy currados (¿os acordáis de la intro de «RE Code: Veronica»?) que servían para presentar a los personajes y enemigos, o que simplemente profundizaban en la historia. Pues bien, «Resident Evil 0» no va a ser una excepción en la saga, así que en la escasa media hora que dura la demo ya hemos podido asistir al estreno de un nuevo enemigo final. Y claro, como era grande, feo y muy, muy, peligroso, hemos pensado ¿qué otra cosa podemos hacer que compartirlo con nuestros amados lectores?

VIVE TU AVENTURA...

...Y CONSIGUE EL REGALO DE LOS DIOSES

COMPLETA LA PROFECÍA DE MAIA A TRAVÉS DEL ATRACTIVO Y CAUTIVADOR ARGUMENTO QUE RODEA A LA EVOLUCIÓN DE ESTE PERSONAJE.

LUCHA CONTRA TUS ENEMIGOS EN TIEMPO REAL, CON EL RENOVADO SISTEMA DE COMBATES.

TRANSFORMA EL "LENGUAJE DE LOS DIOSES" DENTRO DE 12 PODEROSAS FORMAS DE CONVOCAR, DESDE SANGRIENTO JUGGERNAUT HASTA LA ESPADA DE TIERRA.

EXPLORA MÁS DE 30 EXÓTICAS E IMAGINATIVAS LOCALIZACIONES EN 3D

Summoner 2™

PlayStation 2

www.summoner2.com

CONCURSO

¡PARTICIPA AHORA CON TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS ESTUPENDOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!

¡MÁS FÁCIL TODAVÍA!

¡Envía un SMS desde tu móvil!

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un **mensaje de texto** al **número 5300** desde tu móvil poniendo la **palabra: hc134musha**

"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

BASES DEL CONCURSO

1. -Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. -Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. -Los premios no serán canjeables por dinero.
4. -No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. -Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Hobby Consolas.
6. -El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. -Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de noviembre de 2002.

SORTEAMOS:

10 gorras de Onimusha 2

y 20 juegos para PS2

CAPCOM

NOVEDADES

→ TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS

ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los más de 10 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ MENOS DE 50: **MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ DE 50 A 59: **REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ DE 60 A 69: **ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ DE 70 A 79: **BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ DE 80 A 89: **MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ DE 90 A 95: **EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ MÁS DE 95: **OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha

▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.

PÁGINA 106
«FIFA 2003» Todavía estamos sudando después de haber echado un montón de partidos con la nueva entrega de este clásico de la simulación futbolera.

PÁGINA 102
«ETERNAL DARKNESS» Nintendo pega fuerte con una aventura de terror que nos ha dejado helados. ¿Os atrevéis con nuestro análisis?

«EL SEÑOR DE LOS ANILLOS» La aventura más grande jamás contada vuelve por partida doble. Nosotros os hemos preparado dos completísimos comentarios para que podáis escoger el juego que más se ajuste a vuestros gustos: el que se inspira en la novela, o el que se basa en la película.

■ Las Dos Torres pág. 90
■ La Comunidad del Anillo pág. 94

EN ESTE NÚMERO...

■ BEAT 'EM UP ■ ELECTRONIC ARTS ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 69,95 € (11.639 ptas.) ■ +16 años ■ Lanzamiento: 5 noviembre

LOS COMBATES A ESPADA son la parte más importante del desarrollo, aunque a veces debemos cumplir misiones secundarias que le dan un toque aventurero a este "beat ´em up" basado en la peli.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

EL SEÑOR DE LAS PELEAS

LAS DOS TORRES

El anillo más valioso no es el de boda, ni siquiera el de los campeones de la NBA. La "baratija" de la que hablamos controla el destino de la Tierra Media, y ahora tenemos que pelear por él.

■ **LOS MIEMBROS DE LA COMUNIDAD DEL ANILLO** son los nueve aventureros que deben acompañar a Frodo, el hobbit, en un viaje por los parajes más peligrosos de la Tierra Media, y también los protagonistas de "El Señor de los Anillos", una de las películas más taquilleras del año.

El grupo está formado por los guerreros más poderosos de cada raza (humanos, hobbits, elfos, magos y enanos) y, como se puede ver en la peli, lo que mejor se les da es repartir espadazos entre los monstruos que se cruzan en su camino. Pues bien, justo antes de que se estrene en los cines la segunda parte, podemos disfrutar de este juego, que está ambientado a medio camino entre los dos films y que, por supuesto, se desarrolla como un clásico "beat ´em up". Es decir, que nuestra labor se reduce a avanzar por unos escenarios en tres dimensiones (5 ambientados en la primera película y 7 basados en "Las Dos Torres") mientras repartimos leña de la buena.

→ **PODEMOS ESCOGER ENTRE TRES PERSONAJES** con características diferentes, aunque todos se manejan de la misma manera. A saber: Legolas, el elfo; Gimli, el enano; y Aragorn, el explorador y heredero al trono de Gondor. El sistema de control se

EL ASPECTO DE LOS GRÁFICOS es sobresaliente, especialmente en lo que se refiere a las caras y animaciones de los personajes, y a la cantidad de enemigos que se reúnen en pantalla.

EL CONTROL puede configurarse en los botones del mando o en el stick derecho, aunque esto no resulta muy cómodo.

LOS DEMÁS PERSONAJES nos ayudan en algunos niveles, aunque no podemos controlarlos en ningún momento.

LAS MISIONES SECUNDARIAS

Aunque la tarea principal sea "dar cera", también podemos cumplir objetivos secundarios que le dan más gracia a tanto combate:

TIRAR LAS ESCALERAS en la muralla del Abismo de Helm, es fundamental para evitar que los enemigos nos superen.

PROTEGER A LOS INOCENTES es nuestro objetivo principal en el escenario que se desarrolla en Rohan.

2

3

TRES GUERREROS

Estos son los tres personajes que podemos controlar a lo largo de «Las Dos Torres»:

1. **GIMLI** es el más resistente de los tres, y el único que utiliza un hacha de batalla en lugar de espadas.
2. **ARAGORN** está muy equilibrado, y puede usar el arco o el mandoble.
3. **LEGOLAS** es un elfo experto en el tiro con arco, pero también puede usar dos espadas gemelas.

reduce a dos tipos de ataque con armas (con más fuerza o más velocidad), la patada, la defensa y un arco para los ataques a distancia, que en el caso de Gimli se hacen con sus hachas de mano.

Todos estos movimientos se pueden encadenar formando espectaculares combos, que nos sirven para derrotar a los enemigos más impresionantes, como los trolls de piedra o los grandes orcos uruk-hai. Sin embargo, lo malo es que basta con "aporrear" un mismo botón para pasarnos, sin pestañear, los 12 niveles (más 4 extra) que componen el juego.

→LA AMBIENTACIÓN ES EL PUNTO FUERTE de «Las Dos Torres», ya que cada escenario está perfectamente integrado con la correspondiente secuencia de la peli. Además, para darle más profundidad al desarrollo, las peleas se mezclan con submi-

ARAGORN →

EL HEREDERO DE ISILDUR prefiere proteger a Frodo durante su viaje al Monte del Destino, antes que reclamar el trono de Gondor. Para ello cuenta con su espada Narsil, que ha sido reforjada.

GANANDO EXPERIENCIA

Como si se tratase de un juego de rol, cada vez que nos terminamos un nivel, tenemos la ocasión de mejorar las habilidades:

EJECUTAMOS COMBOS con precisión para hacer que crezca nuestra barra de experiencia.

GANAMOS PUNTOS según la cantidad (y dureza) de los enemigos que derrotemos.

COMPRAMOS nuevos combos y equipamiento con los puntos que hayamos recibido.

PODEMOS REMATAR a los enemigos del suelo con un movimiento especial, aunque quedamos al descubierto.

LOS COMBOS PERFECTOS se premian con experiencia y con un estado de "furia" en el que somos más efectivos.

LOS ENEMIGOS FINALES, como el troll o la catapulta, no suponen un gran problema, pese a su terrible aspecto.

EN EL AGUA, tanto nosotros como nuestros enemigos nos movemos con mayor dificultad. ¡Salid lo antes posible!

LOS EXTRAS DEL ANILLO

AL TERMINAR EL JUEGO podemos acceder a jugosos extras, como galerías de fotos de las dos películas, entrevistas con los actores principales y con el director, y un nivel extra que se desarrolla en la torre de Orthanc, y en el que podemos manejar a cualquiera de los tres personajes. Además, el príncipe Isildur, que sale en la primera fase, aparece como personaje oculto.

ESTE GUERRERO ELFO es un experto en el tiro con arco, aunque en el juego nos resultan mucho más útiles sus dos espadas cortas.

siones, como proteger a los miembros de la comunidad o destruir una catapulta, que nos meten aún más en la historia.

Por supuesto, todo esto está apoyado sobre unos gráficos fotorrealistas que quitan el hipo, tanto por su parecido con los actores y las localizaciones que vimos en el cine, como por la cantidad de guerreros que podemos ver a la vez en la pantalla. Y encima la música es la misma que Howard Shore compuso para la peli y que se llevó un Oscar en la edición del año pasado, ¡y el doblaje también está realizado por los mismos actores de la peli!

→TRAS HABERNOS ACABADO EL JUEGO con los tres personajes, algo que no es nada complicado, nos hemos quedado con una sensación agridulce. La peli nos gustó tanto, que nos "flipamos" cada vez que cogemos el

EL ÚLTIMO NIVEL consiste en defender la puerta de una fortaleza frente a una enorme avalancha de enemigos. A veces aparecen tantos orcos en pantalla, que resulta casi imposible saber en qué lugar nos encontramos.

«LAS DOS TORRES» OFRECE ACCIÓN CON UN APARTADO VISUAL IMPRESIONANTE

LAS ANIMACIONES DE COMBATE son muy suaves, y están sacadas directamente de las que aparecen en las películas.

LAS ARMAS ESPECIALES se pueden encontrar en la tienda, y tienen poderes como incendiar a los enemigos heridos.

mando y nos ponemos a pelear, pero la verdad es que la licencia podía haber dado mucho más de sí. Y los extras, aunque incluyen un personaje y cuatro niveles ocultos, tampoco duran mucho.

En fin, que «Las Dos Torres» es un gran juego, con el que se pueden pasar ratos alucinantes por su capacidad para sumergirnos en el universo de la película, pero con más profundidad y duración habría sido la bomba. HC

DE LA PELI AL JUEGO

La fusión entre la película y el juego es sorprendente. Nada más comenzar a jugar podemos disfrutar de una intro cinematográfica que nos introduce en la batalla entre Sauron y los pueblos libres de la Tierra Media (la misma que aparece al principio de la primera película). A partir de ahí, todos los niveles siguen la misma línea:

LOS VÍDEOS DE LA PELÍCULA a pantalla completa y con calidad DVD nos meten en situación.

LAS SECUENCIAS realizadas con el motor del juego enlazan con el último segundo de vídeo.

LOS NIVELES se desarrollan justo después, y nos dan la sensación de estar en la peli.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA AMBIENTACIÓN**, ya que los escenarios están perfectamente integrados con los de la película.
- **EL NIVEL TÉCNICO** general es bastante bueno, pero los gráficos son de lo mejorcito del género.

lo peor

- **LA FALTA DE PROFUNDIDAD** hace que queramos hacer algo más que "machacar" los botones.
- **NO HAY MULTIJUGADOR**, y lo cierto es que hubiera molado mucho tener tres jugadores simultáneos.

alternativas

«Las Dos Torres» es el "beat ´em up" con mejor nivel técnico que podéis encontrar para PS2, aunque **«State of Emergency»** resulta mucho más largo y entretenido. También con batallas masivas, aunque en un estilo algo más estratégico, podéis encontrar **«Dinasty Warriors 2 y 3»**, este último además con un buen modo multijugador.

GRÁFICOS Las animaciones y, sobre todo, las caras de los protagonistas parecen sacadas de las películas. Los escenarios son algo reducidos. **89**

SONIDO La banda sonora es de Oscar, y los efectos de sonido también tienen un nivel sobresaliente. El doblaje al castellano, genial. **95**

DURACIÓN Se puede jugar con tres personajes distintos, pero el desarrollo no cambia, y además resulta excesivamente fácil pasárselo. **62**

DIVERSIÓN La facilidad de control y una muy buena ambientación son los puntos fuertes de un desarrollo que resulta algo monótono. **76**

PUNTUACIÓN FINAL 80

valoración

No hay duda de que EA ha hecho una gran adaptación de la película. Las secuencias de acción son muy espectaculares, y con poca práctica se pueden ejecutar los combos más complicados. Sin embargo, se echa en falta algo más de profundidad en el desarrollo, que se limita a combatir con sencillas combinaciones de botones. Vamos, que el atractivo de este beat´em up depende principalmente de lo fanáticos de la peli que seáis... y de las ganas que tengáis de ver algo de la segunda antes que nadie.

■ AVENTURA ■ VIVENDI ■ 1 JUG. ■ CASTELLANO ■ 65,99 €(Xbox)/59,99 €(PS2) ■ T.P. ■ Lanz.: 8 (Xbox) y 22 (PS2) de Noviembre

ESTA AVENTURA nos lleva por los parajes más espectaculares del libro, como las minas de Moria, mientras resolvemos pequeños puzzles y combatimos contra las horribles bestias que lidera Sauron.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

UNA AVENTURA "DE LIBRO"

LA COMUNIDAD DEL ANILLO

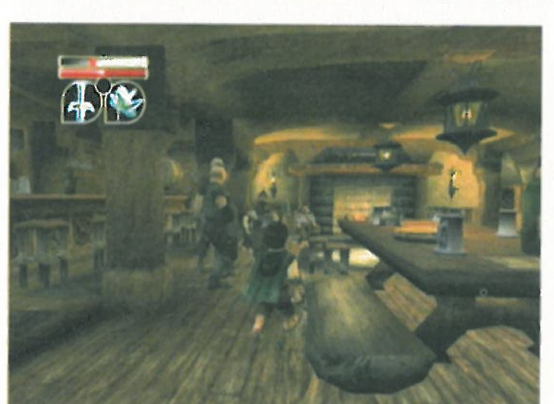
1

Si leer un "tocho" de 900 páginas no os parece suficiente aventura ¿qué tal "vivir" el viaje de Frodo? Por suerte, ahora las parrafadas se han sustituido por puzzles y numerosos enfrentamientos.

■ **EL LIBRO MÁS CONOCIDO DE TOLKIEN,** "El Señor de los Anillos", se ha puesto de moda gracias al estreno de la película, hace casi un año. Y claro, aunque en esencia la historia es la misma, las pequeñas diferencias entre la novela y el film son suficientes como para que nos encontremos con un segundo juego que, esta vez sí, se trata de una clásica aventura de acción en tercera persona. Además de controlar al hobbit Frodo, las distintas fases nos ponen en el papel de Aragorn, el guerrero, y Gandalf, el mago, cada uno con sus características propias, pero un mismo objetivo: llegar a Mordor para destruir el Anillo Único.

➔ **EL DESARROLLO NOS LLEVA POR 14 LUGARES** de la Tierra Media, mientras cumplimos infinidad de pequeñas misiones (bastantes más en la versión de Xbox) que pueden ser obligatorias u opcionales. Por ejemplo, en la Comarca, nada más comenzar, podemos detenernos a ayudar a nuestros vecinos en sus tareas cotidianas mientras intentamos escapar de los jinetes negros. Pero no penséis que hacemos estos favores "por amor al arte", ya que cada misión cumplida nos dará un poco más de pureza para poder utilizar el Anillo Único y hacernos invisi-

LOS COMBATES son una parte fundamental del juego, sobre todo en los niveles en que llevamos a Aragorn.



LA AMBIENTACIÓN ES TOTAL gracias al comportamiento de los personajes secundarios, con los que podemos hablar.

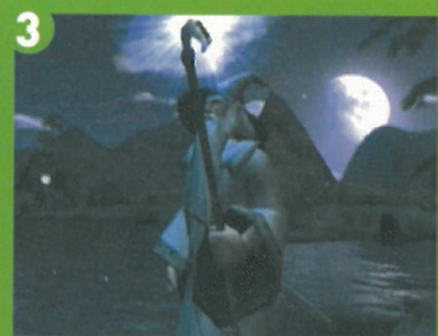
LOS ENEMIGOS FINALES son los mismos que aparecen en el libro, como el enorme Kraken a las puertas de Moria.

EL PODER DEL ANILLO

Frodo puede utilizar el poder del Anillo Único para salir de las situaciones más comprometidas, pero cada vez que se lo pone pierde un poco de pureza. Si lo usa demasiado, morirá:

DETECTA LUGARES OCULTOS y se pone a girar como loco cuando nos acercamos a un secreto.

NOS VUELVE INVISIBLES cada vez que nos lo ponemos, aunque también nos corrompe.



LA COMUNIDAD

Cada uno de los personajes protagoniza sus propias fases:

1. **FRODO** es un valiente hobbit con habilidades para pasar desapercibido y además puede usar el Anillo Único.
2. **ARAGORN** es un guerrero capaz de manejar la espada y el arco como nadie, y además es el heredero del trono de Gondor.
3. **GANDALF** es el único que usa la magia, y también quien se encarga de resolver puzzles.

bles. Precisamente, el uso del Anillo es una de las características especiales de Frodo, que es todo un experto en pasar desapercibido, mientras que Aragorn se encarga de "dar leña" y Gandalf es el único que puede utilizar la magia. Así que, dependiendo del personaje que controlemos, en cada escenario disfrutamos de un estilo de juego diferente. Pero, sea quien sea nuestro protagonista, podéis apostar el dichoso anillo a que no se separa un milímetro de las aventuras que ya hemos leído.

LA FIDELIDAD A LA NOVELA ES TAN ALTA, que incluso hay diálogos que se repiten al pie de la letra. Pero ahí no acaba la cosa. Otro de los detalles que nos dan idea de la cantidad de elementos que se han adaptado es la participación de los otros miembros de la co-

GANDALF

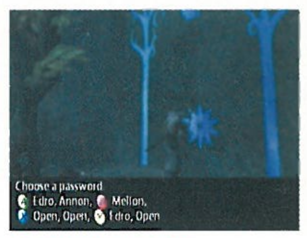
EL LÍDER DEL GRUPO es este mago, que además de utilizar su espada Glamdrin, puede lanzar hechizos de ataque, de defensa o de curación.

MISIONES DE LEYENDA

Nuestra misión principal consiste en destruir el Anillo Único en el Monte del Destino, pero está salpicada por un montón de objetivos secundarios (casi todos opcionales) que le dan más profundidad. Existen misiones de varios tipos por todo el juego:

TAREAS OPCIONALES, que están formadas por varios objetivos y que vamos apuntando de forma automática en nuestro diario.

PASAR DESAPERCIBIDO al lado de los jinetes negros es una de las misiones que Frodo debe cumplir repetidas veces.



RESOLVER PUZZLES clásicos, que consisten en arrastrar bloques, activar interruptores o incluso recordar un hechizo.

EL CONCILIO DE ELROND es una pequeña fase que nos permite conocer a los distintos miembros de la comunidad.

LOS ORCOS son los enemigos más numerosos. Además de atacarnos con sus espadas, también nos lanzan piedras.

FRODO BOLSÓN está acompañado en todo momento por su fiel amigo Sam Gamyi y por sus primos Merry y Pippin

LOS ESCENARIOS son muy amplios, y además pasan del día a la noche dependiendo de nuestra misión.

GALERÍA DE TIRO... CON ARCO

EL ARMA SECUNDARIA de Aragorn es un arco que puede disparar diferentes tipos de proyectiles (tiene flechas de madera, de metal e incendiarias). Al utilizarlo podemos mantener la perspectiva en tercera persona, para lo que contamos con un sistema de puntería automática, o pasar a una vista subjetiva y apuntar utilizando un punto de mira bastante cómodo.

NUESTRO VEREDICTO PS2

lo mejor

- **LAS DIFERENCIAS ENTRE PERSONAJES,** que marcan tres estilos de juego muy distintos.
- **USAR EL ANILLO ÚNICO,** que es especialmente útil para pasar desapercibidos ante los orcos.

lo peor

- **EL APARTADO TÉCNICO** está realizado con el mismo motor de «Drakkan 2», y parece anticuado.
- **NO PODER MEJORAR** las características de los personajes como si fuera un juego de rol.

alternativas

Si os atraen las partes de acción, **«Devil May Cry»** o cualquiera de los dos capítulos de **«Onimusha»** son grandes aventuras que, además, son muy superiores en sus apartados técnicos. Pero la alternativa más evidente es **«Las Dos Torres»**, que repite argumento y es más espectacular, aunque es un beat´em up menos profundo.

GRÁFICOS Las animaciones de combate son muy espectaculares, pero los modelos (especialmente Frodo) no están tan "currados". **76**

SONIDO Tanto las melodías como el doblaje (incluso los efectos de sonido "silvestres") nos hacen viajar a la Tierra Media que describe el libro. **89**

DURACIÓN Las misiones secundarias, aunque haya menos que en Xbox, consiguen mantenernos entretenidos durante mucho tiempo. **71**

DIVERSIÓN La variedad de los tres personajes y el genial argumento que le sirve de hilo conductor nos han tenido muuuuy "pillados". **82**

PUNTUACIÓN FINAL 80

VALORACIÓN

Algunos le habían colocado la etiqueta de segundón por aprovechar una licencia de moda (la de la peli), pero a pesar de un apartado técnico no demasiado brillante, «La Comunidad del Anillo» es una sólida aventura capaz de atraparnos. Su gran ambientación, sacada de la novela, y la mezcla de géneros como la infiltración o los combates, redondean un título al que le falta poco para subir al olimpo de las aventuras. El éxito entre los fans de la obra de Tolkien está asegurado.

munidad, con los que luchamos codo con codo un par de veces. Y todo respaldado por un apartado técnico bastante notable, en el que destaca un diseño de los personajes, "sospechosamente" parecido al de la peli.

¿LIBRO O PELÍCULA? Está claro que «La Comunidad del Anillo» es una gran aventura que dejará satisfechos a todos los seguidores de la historia original,

LA TIERRA MEDIA es un mundo plagado de monstruos y tesoros, y el juego se ajusta perfectamente a la descripción del libro. Los trolls son un peligro aunque vayamos en grupo.

ESTE JUEGO CONVIERTE EL LIBRO DE TOLKIEN EN UNA AVENTURA CLÁSICA

EL BALROG es una bestia del mundo antiguo a la que Gandalf se tiene que enfrentar cerca del final del juego.

LOS ENEMIGOS TAMBIÉN TIENEN HABILIDADES, algunas tan "guays" como aparecer súbitamente detrás nuestro.

pero a nosotros no nos resulta tan atractivo visualmente como el juego de Electronic Arts. Si nos dais a elegir, nos quedamos con el apartado técnico de «Las Dos Torres» (el juego de la película) y con el desarrollo de este DVD de Vivendi, bastante más largo y variado. Eso sí, seguro que con cualquiera de los dos os sentiréis como si vosotros mismos viajaseis por la Tierra Media metidos en la piel de Frodo.

IGUAL QUE EN EL LIBRO

Para conseguir una adaptación exacta de la novela, Vivendi ha contado con la colaboración de Tolkien Enterprises, la empresa que se encarga de controlar todas las versiones de la historia. Además del diseño de los escenarios y del trato de los personajes, hay otros recursos que nos recuerdan al libro:

LAS SECUENCIAS FMV recrean las partes más espectaculares, como la aparición de los nazgul.

LOS VIDEOS EN TIEMPO REAL enlazan con el principio de cada fase y nos sitúan en la historia.

LAS CONVERSACIONES de los personajes están sacadas literalmente del libro de Tolkien.

NUESTRO VEREDICTO XBOX

lo mejor

- **LAS MISIONES OPCIONALES,** que además de ser muy numerosas le dan profundidad a la aventura.
- **LA FIDELIDAD AL LIBRO.** Si lo habéis leído, seguro que os suena, y si no, ya no hace falta "tragárselo".

lo peor

- **EL APARTADO TÉCNICO** no nos ha parecido que tenga ninguna característica digna de destacar.
- **LA DIFICULTAD** de algunos puzzles, que nos hacen dar vueltas buscando de un lado para otro.

alternativas

Este mismo mes han salido dos excelentes aventuras de terror: **«Silent Hill 2: Inner Fears»** y, sobre todo, **«The Thing»**, pero su planteamiento es muy diferente. Si estáis esperando un juego de fantasía medieval, **«La Comunidad del Anillo»** es la mejor opción, aunque dentro de poco va a llegar **«Morrowind»** para competir con él.

- **GRÁFICOS** Los escenarios son enormes y los personajes están bien modelados, aunque les fallan las expresiones de las caras. **80**
- **SONIDO** La música encaja a la perfección con los diferentes ambientes, y encima los diálogos (no muy numerosos) están doblados al castellano. **89**
- **DURACIÓN** Gracias a las misiones secundarias y a las zonas ocultas, resulta casi tan largo como la novela, aunque no hay extras. **80**
- **DIVERSIÓN** Su ambientación "novelesca" y la mezcla de géneros hacen de esta aventura un imprescindible para fans de la espada y brujería. **85**

PUNTUACIÓN FINAL 84

VALORACIÓN

Aunque no tiene el glamour de la película, «La Comunidad del Anillo» es una genial adaptación del primero de los libros de J.R.R. Tolkien. Las diferencias entre los tres personajes protagonistas y la cantidad de misiones que podemos cumplir consiguen engancharnos desde el primer momento, y además la ambientación es perfecta (¡incluso tiene las canciones que aparecen en el libro!). Eso sí, echamos en falta algunas mejoras técnicas que le hubieran permitido convertirse en una auténtica joya.

■ VELOCIDAD ■ CODEMASTERS ■ 1 - 4 JUG. ■ CASTELLANO ■ 69,95 € (Xbox)/64,95 € (PS2) ■ T.P. ■ Lanzamiento: Ya disponible

EL REALISMO en el control forma parte de la gran apuesta con la que Colin y su Focus os van a hacer sentir como si fuerais auténticos pilotos de Rally. Os va a tocar medir hasta el menor roce del volante, chavales.

¡ESTO SÍ QUE ES UN RALLY!

COLIN MCRAE 3.0

Decidle al profesor de la autoescuela que lo dejáis. El tío se esfuerza y no lo hace mal, pero es que ahora vais a poder conducir junto a todo un campeón del Campeonato del Mundo de Rally.

■ **LA CLAVE DEL ÉXITO DE ESTA SAGA DE RALLY** siempre ha sido su gran realismo, por encima del que ofrecen otras como «V-Rally» o «WRC», y la gran apuesta de esta tercera entrega sigue siendo hacernos sentir como un piloto del mundial.

Para empezar, disponemos de 16 coches (también hay varios ocultos), todos con una cantidad de detalles impresionante, aunque se lleva la palma el Ford Focus RS WRC 2002. Este "buga" es el gran protagonista del juego (junto a Colin McRae y su copiloto Nicky Grist, claro) y, de hecho, es el único que podemos escoger en el modo principal, un Campeonato por puntos que se desarrolla a lo largo de 8 paises.

¿Y qué pasa con los otros? Nada, que si queréis pilotarlos, y sorprenderos de paso con sus marcadas diferencias en el control, os tendréis que conformar con conducirlos en el modo de carreras simples o en el multijugador (para dos personas en PS2, y hasta cuatro en Xbox).

→ **PERO LO MÁS IMPORTANTE DE «COLIN McRAE 3.0»** es que extiende ese realismo a todos los aspectos del juego, razón por la cual se mantiene el sistema de carreras con un solo coche en cada tramo (gana el que haga mejores tiempos, pero no corremos

TODOS LOS COCHES están recreados con una apabullante cantidad de detalles, son deformables al 100%, y se pueden perder todo tipo de piezas. Eso sí, si os cargáis el coche, se acabó la carrera.

LOS CIRCUITOS son muy variados, y como muestra, aquí tenéis un circuito cerrado nocturno en medio de una ciudad.

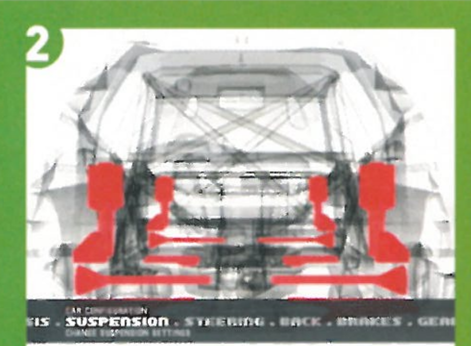
DOMINAR LOS DERRAPES y seguir las indicaciones que nos da el copiloto son las claves para hacer buenos tiempos.

COLIN, NO ESTÁS SOLO

Aunque el Focus es el coche principal del juego, si jugáis carreras individuales podéis conducir otros 15 coches divididos en 2 categorías:

2WD: Los vehículos de tracción delantera son más ligeros y rápidos, pero a veces resulta muy fácil perder la estabilidad.

4WD: La tracción a las cuatro ruedas permite un gran control del coche y mayor potencia, pero pesan más y corren algo menos.



CARRERAS A MEDIDA

El objetivo del juego es hacernos sentir que somos Colin McRae. Así es como lo consigue:

1. ANTES DE CORRER vemos imágenes del área de descanso, ¡y hasta le hacen entrevistas a Colin!

2. PODEMOS CONFIGURAR casi todos los aspectos técnicos de nuestro Focus, desde la suspensión, hasta la dirección, el motor, los frenos, etcétera.

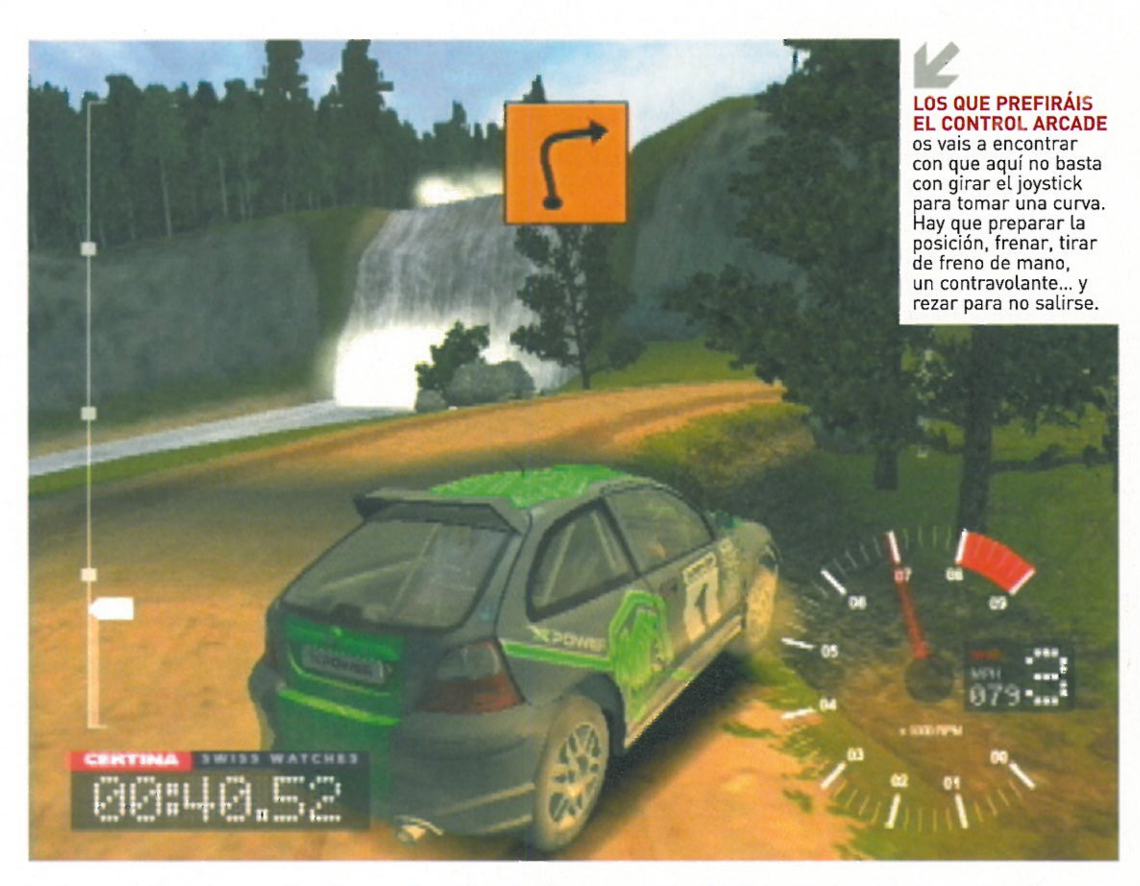
3. EN EL CAMPEONATO sólo podemos correr al volante de su coche.

junto a los rivales). Esto nos permite concentrarnos de lleno en la conducción, lo cual no viene nada mal, porque aunque el control de los coches es apasionante, no está al alcance de cualquiera.

Las reacciones de los coches son absolutamente reales, y los movimientos se ven afectados por la superficie sobre la que corremos (asfalto, tierra, gravilla, nieve, hielo, mixto, etc.), así como por los baches, rocas, lluvia, niebla, derrapes... ¡hay que ir al 100% para hacer un buen tiempo! Eso sí, tras los inevitables "desastres" de las primeras horas, en las que os iréis a la cuneta en cada curva, os aseguramos que el pilotaje se convertirá en una experiencia alucinante.

FORD FOCUS

EL COCHE QUE CONDUCE McRAE es el gran protagonista del juego. Aunque en total hay 16 vehículos, el modo Campeonato sólo lo podemos disputar al volante de este bólido.



LOS QUE PREFIRÁIS EL CONTROL ARCADE os vais a encontrar con que aquí no basta con girar el joystick para tomar una curva. Hay que preparar la posición, frenar, tirar de freno de mano, un contravolante... y rezar para no salirse.

«COLIN 3.0» OFRECE UN CONTROL MUY REALISTA Y UNOS GRÁFICOS DE LUJO

LA VISTA INTERIOR nos ofrece unos detalles tan geniales como las gotas de lluvia que salpican la luna delantera.

EL MULTIJUGADOR permite 2 personas en PS2 y cuatro en Xbox, perdiendo sólo un poco de detalle en los escenarios.

Eso nos lleva a hablar de los gráficos, ya que los coches cuentan con 16.000 polígonos (veinte veces más que en la entrega anterior) y decenas de detalles, y los escenarios, si bien a veces sufren algo de "popping", en general están muy bien realizados.

¿Qué le falta para ser el juego de rally perfecto? Sólo algún modo adicional, y que nos dejara jugar el Campeonato con otros coches. Por lo demás, ¡chapeau!

LA TÉCNICA ES LA CLAVE

Aunque pueda parecer obvio, en «Colin 3.0» se nota mucho el correr sobre una superficie u otra, y no en todos los juegos queda tan realista. Si queréis, podéis preocuparos de cambiar los neumáticos para que os ayuden a no perder el control, pero la clave para dominar todos los terrenos está en las técnicas de conducción:

EN ASFALTO hay que abusar un poco del freno de mano, pero el coche traza bien las curvas.

SOBRE NIEVE hay que extremar el cuidado, y adelantarse a las curvas para no salirse siempre.

SOBRE TIERRA debéis utilizar todos vuestros recursos: freno, derrape, acelerador y volante.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL CONTROL**, que aunque necesita práctica, es de los más absorbentes que hemos probado.
- **LOS GRÁFICOS**, especialmente en el modelado de los vehículos, que han quedado casi, casi perfectos.

lo peor

- **LA ESCASEZ DE MODOS**, comparado con sus competidores en cualquiera de las dos consolas.
- **EL FORD FOCUS** es el único coche que podemos usar en el modo principal. ¡Queremos los demás!

alternativas

En PlayStation 2, el que más se le acerca es **«V-Rally 3»**, aunque se queda un poquito por debajo en los aspectos generales. Eso sí, no perdáis de vista la llegada el mes que viene de **«WRC II Extreme»**. Por su lado, en Xbox **«Rallisport Challenge»** es un título de buena factura técnica, pero que presenta un menor realismo en el control.

GRÁFICOS Los coches son casi perfectos, y los escenarios rayan a gran altura, aunque en algunos os encontraréis un inesperado "popping". **91**

SONIDO Tiene la voz doblada del copiloto de Colin McRae, y los efectos (con Dolby Pro Logic II en PS2 y Dolby 5.1 en Xbox) son espectaculares. **90**

DURACIÓN La dificultad del control hace que el modo Campeonato dure mucho, pero tras eso, aparte del multijugador no hay mucho más. **82**

DIVERSIÓN A poco que os guste conducir un coche vais a alucinar, pues aunque se compite en solitario, el pilotaje es simplemente increíble. **94**

PUNTUACIÓN FINAL 92

valoración

«Colin McRae 3.0» es uno de esos juegos pensados para los auténticos fanáticos de algún género, en este caso los rallys. Si os mola conducir, os gusta disponer de modelos reales con todas las opciones técnicas y hasta el último detalle gráfico, entonces este juego es lo que estabais soñando. El único "pero" que se le puede poner es que limite su modo de juego principal al Ford Focus de Colin McRae (la licencia obliga...), pero aun con esas, conducirlo es tan alucinante que vais a flipar como con ningún otro.

■ AVENTURA DE TERROR ■ NINTENDO ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (subt.) ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ +18 ■ Lanz.: 1 noviembre

LUCHAR CONTRA BICHOS tan feos como los de esta imagen, es sólo una de las tareas de esta aventura. Además, también debemos resolver un buen montón de puzzles e investigar a fondo los escenarios en busca de objetos.

UNOS SUSTOS "HISTÓRICOS"

ETERNAL DARKNESS

1

Vuestra novia se cree que sois muy valientes, ¿verdad? Pues será mejor que no os vea jugar a esta aventura con la luz apagada. Seguro que se sorprendería al descubrir que tembláis de miedo.

■ **EN ESTA ABSORBENTE Y TERRORÍFICA AVENTURA** nos ponemos en el papel protagonista de Alexandra Roivas, una valiente estudiante cuyo abuelo "la palma" en su mansión de Rhode Island en oscuras circunstancias.

Ahora nos toca investigar la casa en busca de pistas que nos ayuden a desvelar el caso, y todo parece indicar que el responsable de este lío es un viejo libro titulado "Eternal Darkness". ¿¡Cómo que un libro!? Pues sí, chavalotes, y encima 11 de sus páginas se han extraviado por la mansión de nuestro abuelo. La clave está en que se corresponden con distintos capítulos del libro, y también hacen las veces de "billete de entrada" a fases ambientadas en una época determinada de la Historia, desde el Imperio Romano hasta nuestros días. En ellas ya no controlamos a Alex, sino a diferentes personajes con los que debemos investigar a fondo los escenarios en busca de ítems que nos ayuden a avanzar en la aventura. Pero, obviamente, aquí no todo es un viaje placentero por la Historia, porque nos las vemos con hordas de monstruosas criaturas que intentan jorobarnos a toda costa.

Para combatir a tanto bicho contamos con una buena colección de armas que varían según la época en la que nos encontre-

LA CUIDADÍSIMA AMBIENTACIÓN de los capítulos hace que nos metamos de lleno en la aventura. Seguro que no paráis de jugar hasta que descubráis la verdad que se esconde detrás de todo este misterio.

ESTE ENEMIGO GIGANTE nos pondrá las cosas difíciles en la parte final del juego. Para vencerle hay que usar magias.

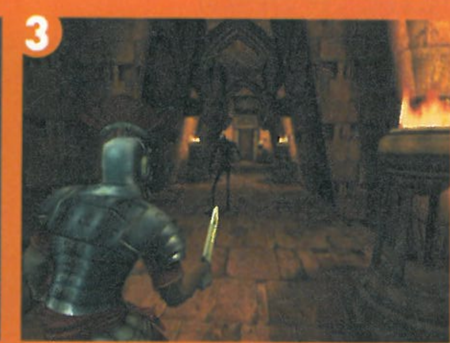
LAS SECUENCIAS DE VÍDEO van desentrañando poco a poco la elaborada trama del juego. Su calidad es muy alta.

TUS ALIADOS LOS HECHIZOS

Aparte de las armas, los personajes cuentan con otro aliado para deshacerse de los bichejos y resolver algunos puzzles: la magia.

HAY DOCE ENCANTAMIENTOS diferentes que podemos conjurar: recuperar salud, lanzar rayos, encantar armas...

ALGUNOS PUZZLES requieren de uno o varios de estos conjuros para ser resueltos. Y ojo, que los hay dificililllos...



HOJAS PERDIDAS

Detrás del argumento de «Eternal Darkness» se esconde una mecánica de juego absorbente. Funciona así:

1. **CONTROLANDO** a Alex debemos inspeccionar la mansión en busca de las páginas del libro Eternal Darkness.
2. **AL ENCONTRAR ALGUNA** tenemos que ir al menú de inventario, elegir la hoja en cuestión y...
3. **...SEREMOS TRANSPORTADOS** a una determinada época de la Historia para vivir una apasionante aventura.

mos, y, lo que es más importante, con hechizos mágicos que vamos aprendiendo poco a poco.

➔RESOLVER UN BUEN MONTÓN DE PUZZLES es otra de las tareas que debemos hacer para llegar al final de «Eternal Darkness». Hay una buena colección de ellos y, aunque al principio son bastante asequibles, según se desarrolla la aventura van aumentando progresivamente su dificultad. Esta irresistible mezcla entre acción y puzzles le da al desarrollo una jugabilidad rica y variada, que hace que no podamos soltar el mando hasta que desentrañemos el misterio que rodea al dichoso libro, resolvamos el asesinato de nuestro abuelo... ¡y el de Kennedy si hace falta! Y no os preocupéis por su duración: tenéis más de 20 horas de juego por delante, suponiendo que no os quedéis ▸▸

KARIM ➔

ESTE VALEROSO MUCHACHO maneja la espada como los ángeles. Es el tercer personaje que controlamos en el juego, y su capítulo es un de los más sencillos de completar. Pero no os confiéis, que luego la cosa se complica que da gusto...

¡ME VOY A VOLVER LOCO!

Uno de los atractivos del juego es que los personajes tienen un medidor de su salud mental que baja con los sustos, hasta el punto de que llegan a sufrir todo tipo de alucinaciones.

A VECES PIERDEN LA CABEZA, y se ponen a filosofar en plan Hamlet sobre su existencia.

OTRAS VECES GRITAN como niños presos del pánico. ¡Mirad qué paliducho está Anthony!

SI LA LOCURA AVANZA, llegan a creer que su cuerpo se despedaza.

CONVERTIRNOS EN BEBÉS o en vejestorios son los ataques favoritos de este mago, que disfruta ocultándose en cofres.

ESTE LUGAR es una especie de dimensión atemporal donde recuperamos energía, salud mental y poder mágico.

CONGELAR A LOS MALOS es una buena técnica si nos molestan demasiado. Así se estarán quietos un buen rato.

LOS ESQUELETOS CAEN si les damos bien fuerte, pero no tengáis escrúpulos y rematadlos cuando estén en el suelo.

¡QUE NO QUEDE NI UNO!

ZOMBIS, ESQUELETOS O FEOS MONSTRUOS son tan sólo unos ejemplos de la clase de repugnantes criaturas con las que nos enfrentamos en esta aventura. Lo bueno es que, gracias a un novedoso sistema de combates, podemos desmembrarlas poco a poco como en una charcutería. ¡Qué asco!

← ENEMIGO

UNO DE LOS RIVALES más "pesaditos" de «Eternal Darkness» es esta criatura de tres cabezas. Aunque no tiene ojos, podéis estar seguros de que siempre sabe exactamente dónde os encontráis.

atascados en algún puzzle, y además tendréis que acabaros el juego al menos tres veces para presenciar el verdadero final.

LA AMBIENTACIÓN MERECE SER DESTACADA y, de hecho, se trata de una de las mejores que recordamos en los últimos tiempos. Los variados escenarios (una siniestra catedral francesa en los tiempos de la Inquisición, un antiguo y laberíntico templo subterráneo...) han sido recreados en exquisitas 3D, y están aderezados con efectos gráficos de última generación de gran calidad, como efectos de luces y sombras dinámicos, o niebla volumétrica. ¡Y no os perdáis las expresiones faciales de los personajes según se vuelven majaras!

El sonido también ayuda a ponernos los pelos como escarpias, pues a las ya de por sí inquietan-

LA MANSIÓN DE RHODE ISLAND es el lugar desde el que viajamos a las demás fases. Tenemos que investigarla a fondo para encontrar las hojas del libro, pero no os confiéis, porque aquí también hay mucho "tomate".

MIEDO, AVENTURAS Y SUSPENSE ES LO QUE NOS ESPERA EN ESTE GENIAL JUEGO

LA BATALLA ENTRE EL BIEN Y EL MAL nos llevará a distintas épocas: desde el Imperio Romano a la actualidad.

ALGUNAS ESCENAS Y DECORADOS tienen un alto contenido de "gore", por lo que el juego no es apto para menores.

tes melodías se unen toda clase de sollozos, lloros y lamentos que no dejan de escucharse. Para rizar el rizo, podemos jugar utilizando el sistema Dolby Pro Logic 2, que nos garantiza una calidad de sonido excepcional. ¿Se puede pedir más? Creemos que no mucho, y de hecho «Eternal Darkness» es una de las mejores aventuras disponibles para cualquier consola, pero ¿tenéis el valor suficiente para jugarla? HC

DESFILE DE PERSONAJES

A lo largo de la aventura controlamos a un total de 12 personajes diferentes: a Alex en la mansión, y a un protagonista diferente por cada capítulo histórico en el que entramos. Y los hay de todo tipo: médicos, bomberos, aventureros al más puro estilo Indiana Jones... De todos ellos, los que más nos han gustado han sido los siguientes:

ANTHONY es un monaguillo que debe llevar un recado urgente a un obispo, pero algo sale mal...

MAXIMILLIAN ROIVAS es un médico algo "pirado". Acaba en un manicomio, el pobre.

LUTHER es un cura que visita una siniestra catedral gótica en tiempos de la Inquisición.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL ARGUMENTO,** que nos hace viajar en el tiempo constantemente.
- **LOS PUZZLES,** muy abundantes y tremendamente variados.
- **LA REALIZACIÓN TÉCNICA,** sencillamente sobresaliente.

lo peor

- **LA DIFICULTAD** en la parte final del juego. Algunos puzzles pueden provocaros serios dolores de cabeza.
- **NO PODER SALVAR** la partida en los momentos más inoportunos.

alternativas

La opción más clara es el acongojante **«Resident Evil»**, que posee un apartado gráfico como para caerse de espaldas, aunque adolece de la profundidad de juego que ofrece «Eternal Darkness». Otra alternativa sería **«Luigi´s Mansion»**, que es mucho más desenfadado que estos dos títulos, aunque igual de divertido.

GRÁFICOS Lo más llamativo son los escenarios 3D y los conseguidos efectos de luces y sombras. Los personajes son algo poligonales. **89**

SONIDO El título emplea la tecnología Pro Logic 2 para crear una ambientación de película. Lástima que los diálogos no estén doblados. **93**

DURACIÓN La aventura os durará un mínimo de 20 horas. Y si queréis ver un final alternativo, tendréis que acabároslo tres veces. **92**

DIVERSIÓN Poder viajar a diferentes momentos de la Historia y controlar a una docena de personajes diferentes es realmente sugerente. **90**

PUNTUACIÓN FINAL 91

valoración

«Eternal Darkness» es una aventura completísima, cargada de terror y suspense, que ofrece una mecánica de juego tan variada como absorbente: viajes a distintas épocas de la Historia, combates contra horribles criaturas, magia y resolución de puzzles. Además, la aventura os mantendrá ocupados durante bastantes semanas, pues aparte de un nivel de dificultad bien ajustado, es necesario acabarse el juego por lo menos tres veces para presenciar el final "bueno". El complemento ideal para «Resident Evil».

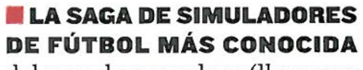
■ FÚTBOL ■ EA SPORTS ■ 1 - 8 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 65,95 € (10.973 ptas.) ■ T. P. ■ Lanzamiento: 15 noviembre

ESTE COMPLETO SIMULADOR DE FÚTBOL nos frece un amplísimo abanico de opciones de juego, un control fiable y fácil de asimilar y todos los nombres reales de los jugadores, así como de los equipos y estadios.

EL FÚTBOL MÁS COMPLETO

FIFA 2003

Ya es hora de que juguéis un partido de fútbol contra los mejores futbolistas del mundo. Y tranquilos, que no tenéis ni que calzaros las botas. ¡Basta con que cojáis un mando!



■ **LA SAGA DE SIMULADORES DE FÚTBOL MÁS CONOCIDA** del mundo consolero (lleva con nosotros desde hace casi una década) regresa a las consolas de 128 bits con aires renovados, pero conservando las señas de identidad que han hecho grande a la serie. Así, el juego sigue teniendo la licencia oficial de la FIFA, lo que ha permitido a los programadores incluir la friolera de 14 de las ligas más importantes del mundo, con la española al frente, 350 equipos y más de 10.000 jugadores reales, por no hablar de las 40 selecciones internacionales más representativas del planeta. ¡Y con todas las equipaciones oficiales!

Por su parte los modos nos ofrecen muchas posibilidades: jugar un partido amistoso, una liga completa, torneos de todo tipo o incluso competiciones personalizadas. Y encima en todas ellas se nos permite participar con nuestros colegas si queremos (cuatro jugadores en las versiones para Xbox y GC, y hasta ocho en la versión para PS2).

→ **PERO ES LA SIMULACIÓN DE ESTA NUEVA ENTREGA** la que nos ha dejado flipados comparándola con las anteriores versiones. El sistema de control ha sido retocado para hacerlo mucho más cómodo e intuitivo, y además se ha añadido el llamado "Freestyle Control", con el que podemos hacer diferentes tipos de regates usando el stick analógico derecho.

Esto da como resultado una jugabilidad sensacional, ya que es posible practicar el estilo de fútbol que nos mole -jugar por las bandas, "fútbol control", pelotazos a la frontal del área contraria, etc- sin que eso suponga un nivel de exigencia demasiado al-

EL REALISMO está presente en cada encuentro y nos podemos "marcar" jugadas tan alucinantes como esta de Andrei Shevchenko. ¿Acabará en gol?

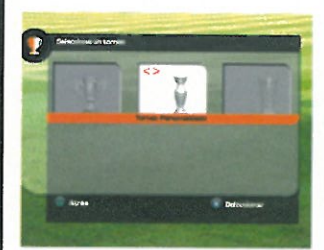
PODEMOS SEGUIR LOS PARTIDOS casi desde cualquier posición, pero las cámaras más alejadas son más jugables.

LOS LANZAMIENTOS a balón parado nos permiten ajustar la potencia, la colocación y hasta el efecto del disparo.

LOS TORNEOS

En «FIFA 2003» es posible participar en un montón de competiciones, para uno o varios jugadores. De todas, a nosotros las que más nos gustan son éstas:

LA LIGA ESPAÑOLA española es nuestra competición favorita, pero también están la inglesa, la italiana y otras hasta sumar 14.



EL TORNEO PERSONALIZADO es el indicado para los más sibaritas. Podéis configurar la competición a vuestro gusto.

2

3

¿HACE UN PARTIDO?

¡Y a quién no! Sobre todo si tenemos un simulador que nos ofrece unos duelos tan completos como éstos.

1. **¿ARCADE O SIMULACIÓN?** No hay muchas diferencias entre uno y otro, pero el arcade es menos riguroso.
2. **LOS EQUIPOS Y SELECCIONES** son numerosísimos: encontramos 350 y 40 respectivamente.
3. **LAS JUGADAS** salen con fluidez gracias a un control fácil e intuitivo.

to. Además, el realismo de los partidos ha subido muchos enteros, y ahora las jugadas son tremendamente fluidas, la inteligencia artificial de los jugadores está muy bien ajustada y hasta los porteros, que flojeaban en entregas anteriores, demuestran sus buenos reflejos. Una pasada.

➔LA PARCELA TÉCNICA ESTÁ MUY BIEN CUIDADA, y sobresalen el buen modelado de los jugadores (los más importantes de cada equipo son perfectamente reconocibles), el impresionante aspecto de los estadios (de los españoles, reconoceréis a la primera el Bernabéu, el Camp Nou y Mestalla), y las suaves animaciones de los futbolistas. No en vano, los elegidos para realizar la captura de movimientos del juego han sido tres estrellas mundiales como Roberto Carlos, Edgar Davids y Ryan Giggs.

R. CARLOS

EL LATERAL ZURDO DEL REAL MADRID es uno de los tres futbolistas que EA Sports ha fichado para aparecer en la carátula de «FIFA 2003». Las otras dos figuras son Ryan Giggs, la estrella del Manchester United, y Edgar Davids, el jugador de la Juve que siempre juega con gafas de protección.

LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL de los jugadores está bien ajustada. Lo notaréis especialmente cuando intentéis regatear a un contrario o marcar un gol No es fácil.

«FIFA 2003» SIMULA CON UN REALISMO TOTAL CUALQUIER ASPECTO DEL FÚTBOL

GRACIAS AL "FREESTYLE CONTROL" podemos realizar un montón de movimientos y regates con el joystick derecho.

AL DISPARAR A PUERTA, una barra de energía sirve para ajustar la potencia de nuestro tiro. ¡No falles ésta, Correa!

¡ESTO SÍ QUE ES REALISMO!

Si por algo destaca este completísimo simulador del deporte rey es por atesorar un nivel de realismo sin precedentes en todos sus apartados. ¿Qué no nos creéis? Pues echad un vistazo a las siguientes pantallas y luego nos contáis...

LOS MEJORES JUGADORES de cada club están recreados con un realismo total. ¡Les ha dado tiempo a incluir a Ronaldo!

LOS 22 ESTADIOS REALES donde se disputan los partidos tienen un aspecto inmejorable. ¡Mirad el ambiente de Mestalla!

CUANDO HAY UN GOL aparece una panorámica del campo con el marcador y los escudos de cada equipo. ¡Como Canal Plus!

La guinda a esta magnífica ambientación la pone un apartado sonoro excelente, que además de los gritos de las hinchadas, incluye los geniales comentarios de Manolo Lama y Paco González, que parecen sacados literalmente de la radio. Todo este cúmulo de virtudes convierten a este nuevo «FIFA» en el juego más completo del mercado, un título ideal para los que disfrutan con el buen fútbol.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

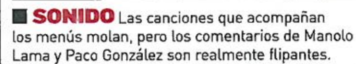
- **EL REALISMO** de los partidos, que os hará vibrar con cada jugada.
- **EL FLUIDO CONTROL** hace que podamos trenzar jugadas de lujo.
- **LA LICENCIA OFICIAL**, que nos permite disfrutar de nombres reales.

lo peor

- **ALGUNAS ANIMACIONES** aunque están a un gran nivel, podrían ser algo mejores.
- **NO ESTÁ LA CHAMPIONS LEAGUE**, aunque sí hay un torneo que imita su desarrollo.

alternativas

De todos los títulos futboleros en consola, el rival más duro para «FIFA 2003» es el simulador de Konami **«Pro Evolution Soccer 2»**, aunque sólo está disponible en PS2, al igual que **«Esto es Fútbol 2003»** que también se queda muy cerca de la calidad del juego de EA. Eso sí, ninguno puede superar sus innumerables opciones de juego.



GRÁFICOS Los estadios y la presentación "televisiva" se salen. Los jugadores son geniales y sólo las animaciones podrían ser un pelín mejores. **90**

SONIDO Las canciones que acompañan los menús molan, pero los comentarios de Manolo Lama y Paco González son realmente flipantes. **95**

DURACIÓN La cantidad de torneos en los que podemos participar son incontables, y encima están las 14 ligas más importantes del planeta. **95**

DIVERSIÓN Su simulación es realista y apta para todos los públicos. Las licencias reales y su excepcional ambientción hacen el resto. **92**

PUNTUACIÓN FINAL 93

valoración

Aunque la competencia en el género va a ser bárbara, en nuestra opinión «FIFA 2003» tiene todas las papeletas para convertirse en el favorito de los forofos. Las razones las encontramos en su cómodo sistema de control, enorme jugabilidad, la cantidad de opciones de juego que ofrece y por la gran ventaja que supone contar con la licencia oficial de la FIFA para incluir los nombres reales de jugadores, equipos y estadios. Si buscáis un simulador de fútbol, éste es el más completo del mercado.

¿SERÁ LA PRÓXIMA CURVA LO QUE DEBES TEMER?

PlayStation 2

MicroMachines

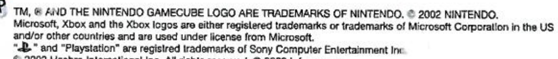
ATARI

8 MINI PERSONAJES

24 MAPAS DIFERENTES

48 COCHES ENTRE LOS QUE PODRÁS ELEGIR

POSIBILIDAD DE JUGAR EN MODO BOMBA



Licensed by:

■ FÚTBOL ■ KONAMI ■ 1 - 8 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 59 € (9.817 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: 25 de octubre

LA SIMULACIÓN de este juego es la más real y exigente que encontraréis en el género. Pero no os asustéis, porque el realismo y el espectáculo no están peleados.

IDEAL PARA FUTBOLEROS

Este simulador recrea fielmente todas las facetas de un partido real, tanto a nivel gráfico como jugable. ¡A disfrutar, forofos!

1. **EL PARTIDO** se desarrolla de forma rápida y fluida. La perfección del control es fundamental para poder abrir la defensa contraria con un pase al hueco así.
2. **LAS ANIMACIONES** son suaves y variadas. Seguro que los mejores aficionados reconocéis el estilo de Beckham sacando esta falta.
3. **EL REALISMO** de algunas jugadas no deja de sorprendernos. Esta imagen podría "colar" como sacada de la tele.

LOS PARTIDOS MÁS REALES

PRO EVOLUTION SOCCER 2

Suena el pitido final y levantáis la copa mientras la grada canta el "We are the champions"... Si se os han saltado las lágrimas por la emoción, éste es vuestro juego.

■ **DISPUTAR LOS PARTIDOS MÁS REALISTAS** es lo que han buscado siempre los forofos de esta saga de simulación futbolera, y eso es lo que encontrarán en su segunda aparición en PS2.

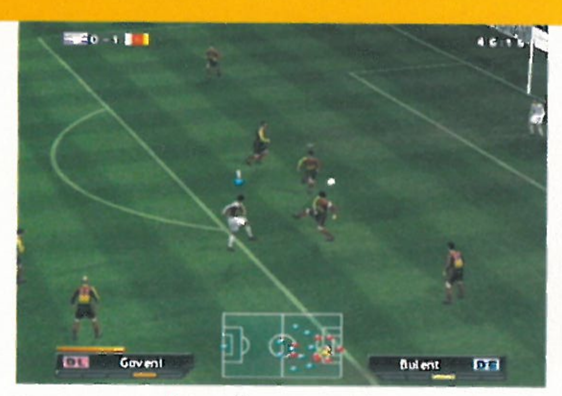
Disponemos de 56 selecciones, incluidas todas las del último Mundial, más un total de 40 clubes, aunque con nombres ficticios (y bastante ridículos, por cierto), que podemos modificar gracias al editor de equipos. En cuanto a los jugadores, la mayoría sí son reales (faltan brasileños y holandeses, entre otros), pero sólo los principales se parecen a los de carne y hueso. Con ellos disputamos campeonatos como Mundial, Eurocopa o torneos personalizados, así como una Liga de clubes.

→ **CUANDO SALTAMOS AL TERRENO DE JUEGO,** destaca la versatilidad del sistema de cámaras, que nos deja apreciar perfectamente, entre otras cosas, las extraordinaria calidad de las animaciones (forcejeos, regates...).

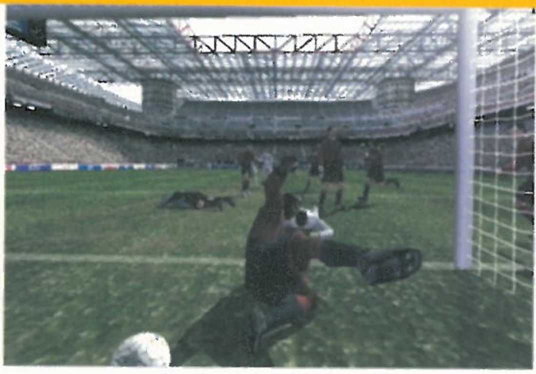
Además, el desarrollo de los partidos resulta muy fluido, y la respuesta de los jugadores al pad es muy precisa. Pero no esperéis hacer virguerías desde el primer

CRACKS →

Aunque las licencias no son el punto fuerte de este título, sí que cuenta con casi todas las estrellas del balón gracias a su acuerdo con la FIFPro. Que luego jueguen como los de verdad ya es cosa vuestra.



LAS ACCIONES BÁSICAS (pase, tiro, etc.) son sencillas de hacer, pero el control esconde infinidad de movimientos.



EL SISTEMA DE CÁMARAS es espectacular, y nos permite seguir los partidos como en una retransmisión televisiva.

MARCAR GOL se nos puede resistir en los primeros partidos, y es que este juego nos exige horas de práctica para poder dominarlo a fondo.

PARA TODOS LOS GUSTOS

Los modos de juego son los típicos en el género. La novedad más destacada respecto a la primera entrega reside en su renovada liga de clubes.

LA LIGA MASTER enfrenta a los 40 clubes del juego, divididos en tres divisiones. Empezamos en la última, pero podemos hacer fichajes y buscar jugadores promesa para entrenarlos.

EL MODO ENTRENAMIENTO nos propone una serie de retos con los que mejorar nuestra habilidad en el juego. Regatear los típicos pivotes, hacer ronditos con los compañeros...

LAS REACCIONES de los jugadores son totalmente creíbles en todo momento. Durante los partidos vemos agarrones dentro del área (izquierda), los remates más espectaculares (centro) y los inútiles esfuerzos de los porteros por evitar un gol cantado (derecha).

minuto, porque dominar a tope todas sus posibilidades (juego al primer toque, pases al hueco, paredes, etc.) o tan sólo marcar un gol exige unas cuantas horas de práctica. Eso sí, el juego os sorprenderá en cada partido por sus posibilidades. Es cierto que no ha cambiado casi nada con respecto al anterior (un aviso para los que lo tengáis), pero su simulación sigue siendo tan apasionante... como exigente.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **SU SIMULACIÓN** pues es la más realista y la que más pone a prueba la habilidad del usuario.
- **LAS ANIMACIONES** están tan logradas que nos hacen creer que estamos ante un partido de verdad.

lo peor

- **EL PLANTEL DE EQUIPOS** es escaso, e inexplicablemente aparecen con nombres que ni siquiera se parecen a los reales.
- **EL PARECIDO FÍSICO** sólo alcanza a las "mega-estrellas".

alternativas

Parece que este año vamos a asistir a un nuevo asalto entre las sagas **«FIFA»** y **«Pro Evolution»**. Los chicos de Electronic Arts se han puesto las pilas, y su **«FIFA 2003»** es un juego completamente renovado, con mejor ambientación que éste y un apabullante catálogo de opciones. Un escalón por debajo tendríamos **«Esto es Fútbol 2003»**.

GRÁFICOS Sus animaciones son tan reales que los jugadores parecen humanos, aunque podría haberse mejorado el parecido físico de algunos. **90**

SONIDO Los comentaristas intentan darle "vidilla" a los partidos, pero son desconocidos y no están bien sincronizados con el desarrollo del juego. **73**

DURACIÓN A pesar de su escasez de equipos (comparado con sus rivales), su profunda simulación consigue enganchar a tope. **87**

DIVERSIÓN Su simulación es exigente, pero profunda y realista como ninguna. Sus problemas de licencias le hacen perder cierta gracia. **91**

PUNTUACIÓN FINAL 90

valoración

Konami ha vuelto a alcanzar una simulación futbolera cuyo realismo y profundidad parecen insuperables, gracias a sus posibilidades y al imprevisible desarrollo de los partidos. Eso sí, los problemas con las licencias juegan en su contra, y quizá no todos sean capaces de "perdonarle" cosas como que el Real Madrid aparezca como Navarra (¿?), y que no ofrezca casi ninguna novedad respecto a su antecesor. En cualquier caso, durante los partidos llega a proporcionar momentos de fútbol impagables.

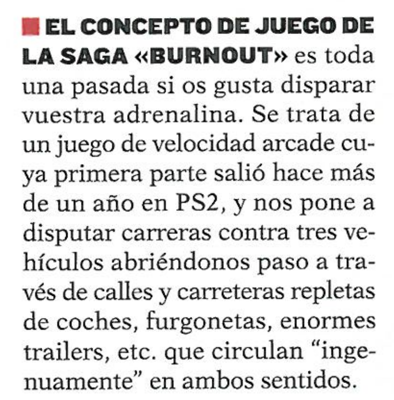
■ VELOCIDAD ■ ACCLAIM ■ 1-4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ TP ■ Lanzamiento: Ya disponible

SUFRIR UN ACCIDENTE tan impresionante como éste es de lo más habitual en este juego. La vertiginosa velocidad de las carreras, y el tráfico que llena las carreteras forman un cóctel muy peligroso.

CARRERAS "CHOCANTES"

BURNOUT 2

Si vais a 250 Km/h entre tráfico real y en dirección contraria, sólo hay dos opciones: o estáis como una regadera, o acabáis de conectaros a este emocionante juego de velocidad arcade.



■ EL CONCEPTO DE JUEGO DE LA SAGA «BURNOUT» es toda una pasada si os gusta disparar vuestra adrenalina. Se trata de un juego de velocidad arcade cuya primera parte salió hace más de un año en PS2, y nos pone a disputar carreras contra tres vehículos abriéndonos paso a través de calles y carreteras repletas de coches, furgonetas, enormes trailers, etc. que circulan "ingenuamente" en ambos sentidos.

La emoción está en que el juego premia nuestras maniobras más arriesgadas, como conducir por el carril contrario, hacer derrapes o rozar a los demás vehículos, rellenando una barra de turbo que multiplica nuestra velocidad. Por supuesto, en esos casos el riesgo es mucho mayor, y a menudo nos pegamos unos tortazos impresionantes, que podemos ver de nuevo en unas cortas y espectaculares repeticiones.

Este planteamiento llama la atención de cualquiera, como de hecho pasó con el primer «Burnout», y si bien la segunda parte repite el mismo sistema, el resto de elementos se han mejorado hasta los niveles de un "juegazo".

→ PARA COMENZAR REPASANDO LAS OPCIONES, disponemos de 21 coches inspirados en modelos reales, incluidos los 7 que ya salían en el original. Al principio sólo tenemos 7 disponibles, pero luego se desbloquean clásicos de los años 20 (como los de los "gángsters") y de los años 50, bólidos de la "Nascar", "big foot", etc. ¡A cada cual más rápido! En cuanto a los circuitos, en total hay 32, todos muy amplios y con varios trazados posibles, que transcurren por 6 localizaciones de Estados Unidos, como Los Ángeles, las Montañas Rocosas o un espectacular aeropuerto.

EL REALISMO con el que están recreados los golpes es genial: la física de los coches al chocar, las deformaciones de la chapa, las diversas piezas que saltan por los aires...todo un espectáculo gráfico.

LAS CARRERAS transcurren entre el tráfico real, así que es aconsejable tener mucho cuidado al llegar a los cruces.

LOS CIRCUITOS son muy largos, por lo que en ocasiones la carrera consiste en dar una sola vuelta al trazado.

VELOCIDAD TERMINAL

No penséis que, con tantas "prisas", el juego no ofrece buenos efectos, porque sí que los tiene. ¡Y algunos de ellos son la bomba!

LOS EFECTOS CLÁSICOS, como la lluvia, la nieve o los reflejos en el suelo, están muy bien hechos y quedan muy vistosos.

EL EFECTO "BURNOUT", una especie de deformación del escenario cuando usamos el turbo, resulta espectacular.

LA CLAVE ES ARRIESGAR

El secreto de «Burnout 2» no está en apurar en las curvas, sino en conocer las técnicas para rellenar la barra de turbo:

1. ADELANTAR AL TRÁFICO NORMAL que transita por la calle, pero sin llegar a tocarles. Si no tenéis cuidado, ¡podéis chocar con ellos!
2. IR EN SENTIDO CONTRARIO eleva rápidamente la barra de turbo, pero exige tener nervios de acero.
3. DERRAPAR quizá sea la mejor opción, porque no es muy difícil de hacer.

Pero son los modos de juego los que se llevan la palma: además del campeonato principal, que nos permite desbloquear coches o modos especiales, también contamos con otros que no estaban en la primera parte. Hay una Escuela de Conducción; el modo Crash, que consiste en provocar accidentes adrede para ganar puntos e incluye una opción para 4 jugadores; el modo Persecución, donde vamos tras un fugitivo en un coche de policía; un par de Campeonatos ocultos, y modos para dos jugadores simultáneos a pantalla partida. ¡Menuda oferta!

→EL APARTADO TÉCNICO OFRECE UN GRAN NIVEL, ya que a los solidos y ultra-detallados escenarios, se les une una sensación de velocidad absolutamente impactante. Y, por supuesto, hay que destacar el re- ▶▶

VIPER

LOS COCHES NO SON REALES, aunque más de un modelo tenga un sospechoso parecido con coches de verdad. Éste de aquí podría pasar por un Viper, pero también hay otros.

LOS MODOS ESPECIALES

Si pensabais que en este juego la cosa sólo va de correr y ya está, vais listos. Aquí tenéis los modos de juego especiales que se pueden desbloquear:

ESCUELA DE CONDUCCIÓN: Aquí aprenderéis las técnicas de la conducción arriesgada.

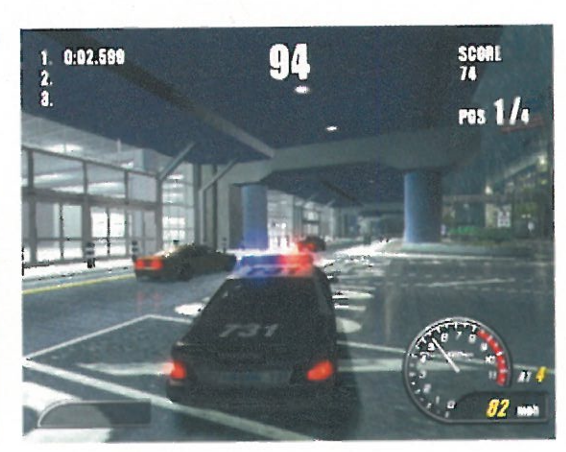
CRASH: Coged vuestro coche y provocad el choque del siglo... ¡ganaréis un montón de puntos!

PERSECUCIÓN: Basta de hacer el loco. Aquí hay que perseguir al "kamikaze" y pararle los pies.

EL TRÁFICO ES REAL, aunque la cantidad de camiones, autobuses y furgonetas a veces resulta un poco exagerada.

EL TURBO se gasta muy rápidamente, pero no hay problema en recargarlo continuamente usando nuestras "jugarretas".

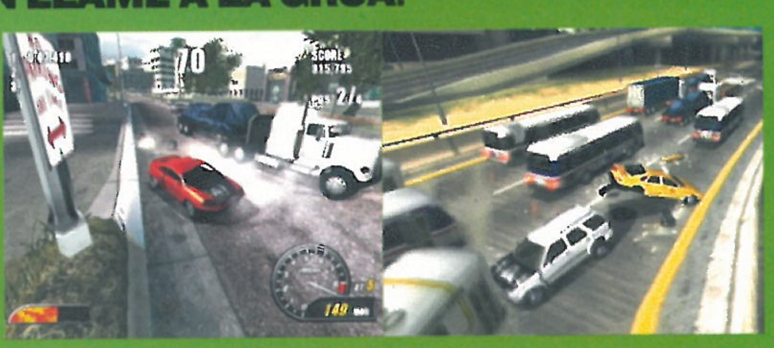
SI HACÉIS UNA VUELTA PERFECTA, o sea, sin pegaros ni un golpe, se os premiará rellenando vuestro turbo de una vez.



LOS CIRCUITOS molan mucho en general, pero la terminal del aeropuerto es el que resulta más impactante de todos.

¡QUE ALGUIEN LLAME A LA GRÚA!

LAS REPETICIONES DE LOS ACCIDENTES eran uno de los grandes atractivos en la primera entrega del juego, pero como nos las mostraban en medio de la carrera, cortaban el ritmo y se acababan haciendo algo pesadas. Sin embargo, en «Burnout 2» son mucho más cortas, pero igual de espectaculares, por lo que consiguen su objetivo al 100%: hacer que el juego sea aún más espectacular.



COCHES NUEVOS

EL JUEGO INCLUYE 14 COCHES que no aparecían en la primera parte de «Burnout», pero todos ellos están ocultos al comenzar a jugar.

alismo con el que están recreados los espectaculares accidentes. Por su parte, el control de los coches tipo arcade resulta ideal para realizar maniobras arriesgadas y alucinantes sin necesidad de ser un as del volante.

¿QUÉ DEFECTOS PODEMOS ACHACARLE? Pues, en lo que respecta al plano jugable, hay que tener en cuenta que quizá a los menos hábiles la dificultad les resulte un poco frustrante, ya que la velocidad llega a ser tan alta que puede llevarnos a dar vueltas de campana una y otra vez.

Además, y esto es muy curioso, ocurre que por muy bien que os salga una carrera, resulta casi imposible dejar atrás a los rivales (casi siempre os darán alcance en cuanto tengáis un accidente), algo que suponemos que se ha hecho para conseguir que se

EL DISEÑO DE LOS COCHES ofrece bastante calidad, porque tienen reflejos y otros efectos, pero cuando se los compara con los de otros juegos, se aprecia cierta falta de detalles.

«BURNOUT 2» SIGUE UN ESTILO ARCADE RAPIDÍSIMO Y MUY ESPECTACULAR

EL CONTROL es totalmente arcade, con derrapes continuos y esas cosas, pero al dominarlo se pueden hacer virguerías.

PARA JUGAR EN COMPAÑÍA tenemos dos opciones: a dos a pantalla partida o a 4 en el modo Crash de forma individual.

mantenga siempre constante el nivel de competitividad.

En cualquier caso, estamos sin duda ante el mejor juego de velocidad en plan arcade que hay en PlayStation 2. Por supuesto que no puede competir con «Gran Turismo 3» o «Colin McRae 3.0» en opciones y realismo, pero es que tampoco lo busca, ya que su propuesta es divertirnos a tope con la velocidad más espectacular, y lo logra con creces.

UN GARAJE COMPLETITO

Los programadores no se han cortado un pelo a la hora de crear todo tipo de vehículos para este juego, aún sabiendo que en la mayoría de los casos iban a acabar destrozados con tanto accidente. Clásicos de hace 50 años, bólidos de ensueño y hasta coches de policía... Aquí nadie se libra de la conducción más temeraria que hayáis visto.

ESTE NASCAR es de los que más corren en todo el juego, y encima también es muy estable.

EL CLÁSICO DE LOS AÑOS 30 resultará ideal para los buenos aficionados al automovilismo.

ESTE "MONSTRUO" del asfalto quizá sea el más curioso, con unas ruedas traseras gigantes.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

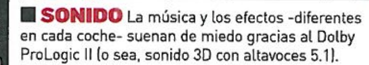
- **LA VELOCIDAD**, que siempre es altísima, y puede llegar casi a dar miedo cuando utilizamos los turbos.
- **LAS POSIBILIDADES**, pues entre coches, circuitos y modos ocultos, alargan el tiempo de juego.

lo peor

- **LA DIFICULTAD**, que os puede hacer perder en el último segundo la que iba a ser vuestra mejor carrera.
- **LOS COCHES**, ya que al no ser reales y tener un diseño un pelín simple, nos dejan con ganas de más.

alternativas

El primer **«Burnout»** no es opción, porque ha sido superado por este juego. Hay juegos como **«Crashed»**, que también es arcade y va de chocarse contra los demás, pero tiene mucha menos calidad. **«Shox»**, por su parte, se desarrolla en el mundo de los rallies. Otros como **«GTA III»**, **«Wreckless»** o **«Stuntman»** tiran por el lado de la acción.



GRÁFICOS Salvo los coches, que son un poco simples, los escenarios y, sobre todo, la sensación de velocidad rayan a una gran altura. **87**

SONIDO La música y los efectos -diferentes en cada coche- suenan de miedo gracias al Dolby ProLogic II (o sea, sonido 3D con altavoces 5.1). **89**

DURACIÓN Al principio la mayoría de las opciones están ocultas, lo cual multiplica las horas de juego. Y encima hay modo multijugador... **90**

DIVERSIÓN Si tenerle a uno con los pelos de punta y la concentración a tope en una carrera es diversión, entonces este juego es la bomba. **91**

PUNTUACIÓN FINAL 90

valoración

La concepción de «Burnout 2» se aleja de las otros juegos de coches como «Gran Turismo» o «Colin McRae ». Y es que, en lugar de opciones y mucho realismo, ofrece gran emoción, velocidad en estado puro y un espectáculo visual de primera. En plena carrera nos obliga a jugar concentrados al máximo, con lo que consigue que las horas se pasen volando con nuestra adrenalina a tope. Además, ha mejorado mucho los elementos que flojeaban en su primera entrega, así que, sin duda estamos ante un juegazo.

AVENTURA DE TERROR ■ KONAMI ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ + 18 años ■ Lanzamiento: Ya disponible

LAS "COSAS" son unos alienígenas que han invadido una base polar. Nuestra misión es acudir al rescate de supervivientes liderando un equipo de cuatro soldados. Como veis, se puede decir que la cosa está que arde...

UNA COSA... ¡ESPANTOSA!

THE THING

Alien no es el único bichejo que nos las puede hacer pasar "canutas". ¿No nos creéis? Pues será mejor que vengáis con nosotros a esta base polar, en la que somos el "plato del día".

LA "COSA" ES UN BICHO EXTRATERRESTRE que habita en el interior de otros seres vivos. Le da lo mismo un perro que una persona, aunque su plato favorito son los investigadores de una base americana situada en el Polo Sur. ¿Recordáis la película de John Carpenter? Pues el juego, que es igual para PS2 y Xbox, retoma la acción donde la dejó la peli, es decir, con el "bicho" suelto por una base medio destruida. Un nuevo equipo, con nosotros al mando, es enviado para rescatar a los supervivientes, y ahí empieza el "tomate".

Este argumento tan inquietante encaja a la perfección en un típico "survival", es decir, que manejamos a nuestro personaje por enormes estancias realizadas en 3D mientras acribillamos "cosas", resolvemos algún que otro puzzle y nos pegamos un par de sustos. Pero la gran novedad es que podemos dirigir a un equipo para que nos ayude en nuestra nada agradable misión.

LOS MIEMBROS DE NUESTRO EQUIPO están divididos en tres categorías: ingenieros, médicos y soldados, y cada uno de ellos tiene diferentes características. El ingeniero, por ejemplo, se encarga de abrir el paso manipulando interruptores, mientras los soldados nos cubren y el médico se encarga de mantener la barra de energía de todos los miembros del grupo. En total, podemos llevar un equipo formado por 4 soldados, pero, como en la peli, que cumplan o no nuestras órdenes depende de la confianza que tengan en que no nos vamos a convertir en "cosa". ¿Y cómo nos ganamos su confianza? Pues curándolos, entregándoles algún arma y, si todo eso no funciona, inyectándoles

PARA ACABAR CON LOS ENEMIGOS primero debemos debilitarlos a tiros y después convertirlos en cenizas con nuestro lanzallamas. Si se nos acercan demasiado, también saldremos ardiendo.

LOS EXTERIORES son siempre zonas oscuras azotadas por la ventisca, así que hay que usar las luces para avanzar.

NUESTRO EQUIPO reacciona de manera inmediata cuando aparecen enemigos o uno de los miembros se transforma.

ACCIÓN EN EL POLO SUR

Aunque la investigación es una parte fundamental del juego, «The Thing» incluye momentos de acción nunca vistos en otro "survival":

LOS TIROTEOS contra oleadas interminables de enemigos consiguen "meternos" de lleno en la atmósfera de la peli.

ESTA VISTA SUBJETIVA nos sirve para apuntar a las partes vulnerables de cada "cosa", y así no malgastamos municiones.

2

3

TODOS A UNA

Lo mejor de esta aventura está en que podemos dirigir todo un equipo de rescate:

1. **ASIGNAMOS** armas y tareas a los supervivientes que nos encontramos.
2. **NOS GANAMOS SU CONFIANZA** curando a los heridos o inyectándoles adrenalina para que nos obedezcan.
3. **COLABORAMOS** y planteamos estrategias para superar los niveles más complicados.

una dosis de adrenalina. Al final, y gracias a su elevada inteligencia, el juego consigue convencernos de que "piensan" realmente, así que nos da la sensación de estar acompañados... hasta que las "cosas" se los meriendan, claro.

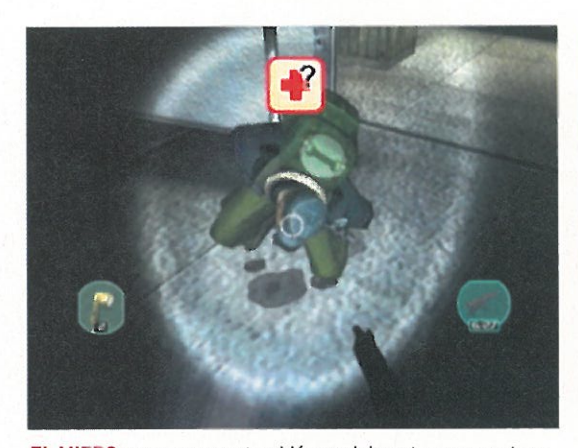
→LA AMBIENTACIÓN ES TAMBIÉN TERRORÍFICA, y no sólo por la sensación de aislamiento que nos invade cada vez que salimos al exterior, donde no vemos más que la ventisca. Los enemigos, que resultan ser bastante inteligentes, se transforman delante de nuestras narices, y además nos persiguen sin descanso. Y lo peor de todo es que para acabar con ellos hace falta acribillarlos a tiros y luego quemarlos con lo primero que tengamos a mano: un soplete, un lanzallamas o una granada. Vamos, que nos pasamos las diez horas que dura el juego con el corazón en un

LA COSA

ESTA CRIATURA EXTRATERRESTRE se alojó en un perro que pertenecía a un equipo de investigación noruego, después aterrorizó al equipo americano de McReady (como se ve en la peli), y ahora pretende merendarse también a nuestro equipo de rescate.

LAS ESCENAS SANGRIENTAS son constantes a lo largo del juego (justo como en la película) y además el vocabulario de nuestros compañeros también resulta bastante duro. Ya sabéis, es un juego sólo para mayores.

«THE THING» APORTA EL TRABAJO EN EQUIPO COMO NOVEDAD EN EL GÉNERO



EL MIEDO que pasamos también se deja notar en nuestros compañeros, que vomitan o se hacen... "eso" encima.

LOS PUZZLES son típicos del género, como activar una secuencia de interruptores o manejar videos de seguridad.

puño. Y la guinda a todo esto se encargan de ponerla unos gráficos algo poligonales (las texturas son mejores en Xbox) pero llenos de espectaculares efectos, como el fuego y la niebla volumétrica. Además, el juego tiene un sensacional doblaje al castellano, con más tacos que un campeonato de billar. Por eso, si buscabais un "survival" intenso y original, haced una escapadita al polo para conocer a la "cosa".

UN BICHO DE MIL FORMAS

Nuestros principales enemigos (aunque no los únicos) son estos seres extraterrestres capaces de cambiar de forma y de introducirse en cualquier cuerpo vivo. Además, en algunos niveles, la "cosa" también adopta la forma de terribles enemigos finales, a los que tenemos que eliminar con alguna estrategia más "currada":

EL PRIMER ENEMIGO FINAL es una enorme planta que extiende sus raíces por toda la sala.

ESTE MONSTRUO se puede eliminar con unas cuantas descargas de electricidad.

LOS BICHOS MAS RÁPIDOS son los más fáciles de eliminar. Que no os asuste su número.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **EL EQUIPO** que nos acompaña durante toda la aventura y la forma en que debemos ganar su confianza.

■ **LOS ENEMIGOS**, que además de un aspecto asqueroso, son de los más inteligentes que hemos visto.

lo peor

■ **LOS EXTERIORES** son bastante simplones, aunque el efecto de la ventisca está muy bien conseguido.

■ **LA MÚSICA**, que casi no se escucha. Para colmo, cuando se "arranca" resulta un poco repetitiva.

alternativas

En Xbox, el único "survival horror" que se puede encontrar es **«Silent Hill 2»**, más inquietante pero con menos acción, y con un nivel técnico inferior a de «The Thing». En PS2, por el contrario, **«Resident Evil Code: Veronica X»** y **«Devil May Cry»** (éste con mucha más acción) son los reyes. En otro estilo, **«Project Zero»** no está nada mal.

■ **GRÁFICOS** Los efectos de luz y la niebla volumétrica mejoran considerablemente el aspecto poligonal de los modelos . Mejor en Xbox. **86**

■ **SONIDO** Los efectos de sonido y, sobre todo, el doblaje al castellano son alucinantes. Por contra, la banda sonora es casi inexistente. **89**

■ **DURACIÓN** La aventura dura cerca de diez horas, y además hay varias maneras de resolver algunas situaciones, así que nos engancha. **77**

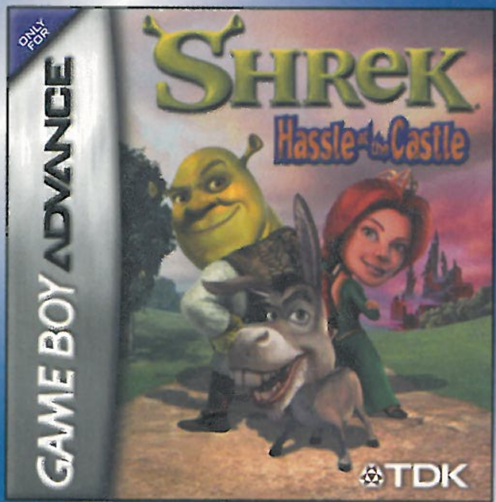
■ **DIVERSIÓN** A una ambientación de lo más terrorífico se le añade el trabajo en equipo para conseguir una experiencia alucinante. **90**

PUNTUACIÓN FINAL 89

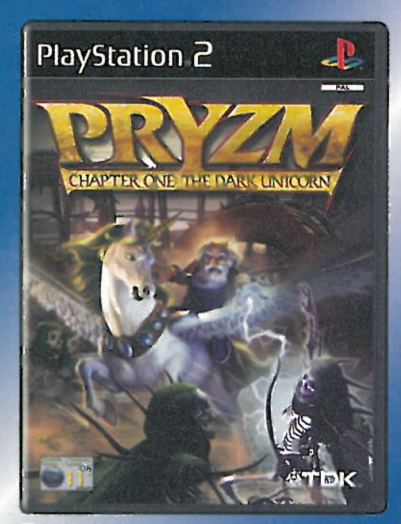
valoración

Konami ha hecho un gran trabajo con esta adaptación de la peli. Gracias a su original planteamiento, en el que destacan la inteligencia de nuestros enemigos y el trabajo en equipo, esta revisión de los "survival horror" clásicos nos ha dejado flipados. Está claro que técnicamente aún podía haberse mejorado un poco, pero el desarrollo es emocionante como pocos, y el ,suspense que provoca no saber quién de nosotros será el próximo en transformarse en "cosa" nos pone los pelos de punta.

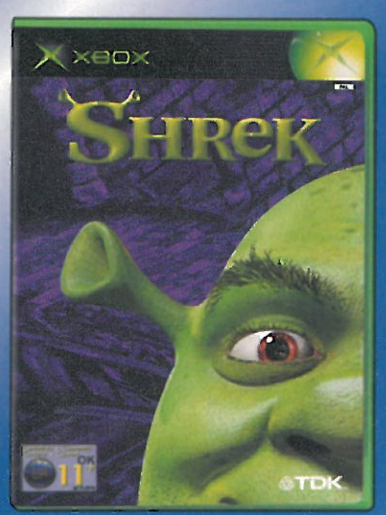
DESCUBRE CON TDK LAS ÚLTIMAS NOVEDADES EN JUEGOS



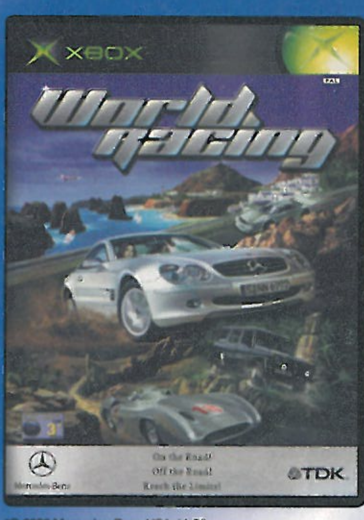
" Shrek Tm & (c) 2002 Dreamworks L.L.C. Game Boy, Game Boy Advance and the Game Boy Advance logo are trademark of Nintendo (c) 2002 Nintendo."



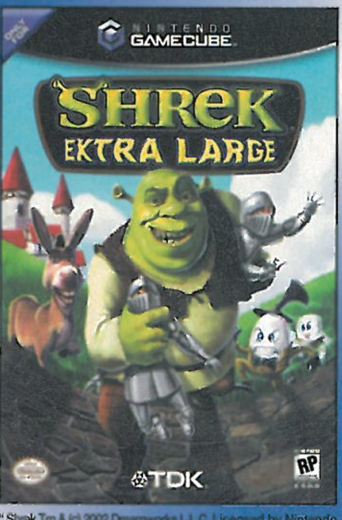
PRYZM™ & © TDK Mediactive, Inc. All characters and related indicia are Mediactive, Inc. PRYZM Chapter One:The Dark Unicorn TM & © 2001 TDK Mediactive, Inc. All Rights Reserved."PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



" Shrek ® & Shrek Ear Desing (TM) & © 2002 DreamWorks L.L.C. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries."



"© 2002 Mercedes-Benz USA, LLC"



" Shrek Tm & (c) 2002 Dreamworks L.L.C. Licensed by Nintendo. Nintendo, Nintendo GameCube and the official seal are trademarks of Nintendo © 2001 Nintendo."

PlayStation 2

PlayStation

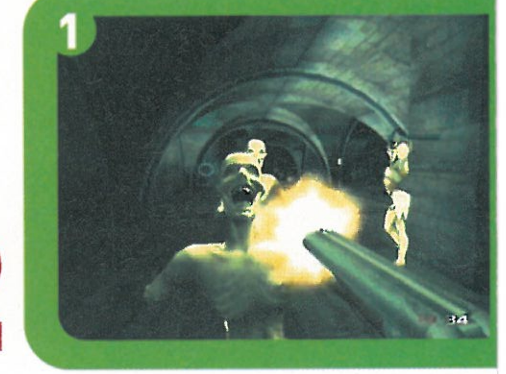
www.tdk.maygap.com e-mail:tdk@maygap.com
Fax: 91 747 23 15

■ SHOOT'EM UP SUBJETIVO ■ EIDOS ■ 1 - 4 ■ CASTELLANO (textos) ■ 59,95 € (PS2, GC), 69,95 € (Xbox) ■ +16 ■ Lanz: 28 oct.

VIAJAR POR EL TIEMPO en busca de unos cristales es nuestra misión dentro del modo principal de este shooter subjetivo. Eso sí, un montón de enemigos nos ponen las cosas difíciles, así que... ¡es hora de afinar nuestra puntería!

BALAS SIN FECHA FIJA

TIME SPLITTERS 2



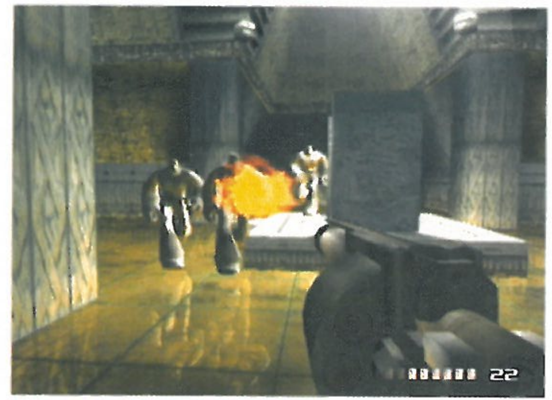
Se acabó eso de ir de vacaciones a Torrevieja: ahora lo que se lleva son los viajes en el tiempo. Eso sí, como todos sean como los de este shooter, ya podéis ir afinando vuestra puntería.

■ **LOS "TIMESPLITTERS" SON UNOS SOLDADOS** que viajan por el tiempo para recuperar 9 cristales robados, y para que no se sientan solos, nosotros hemos decidido acompañarles y meternos en su pellejo. Además de forma literal, porque como corresponde al género de los shoot'em up subjetivos, jugamos con vista en primera persona y sólo vemos las armas de nuestro personaje. El caso es que en el modo historia del juego tenemos que ayudar a 10 de esos "viajeros", uno por nivel, a cumplir una serie de objetivos que dependen de la época histórica en la que se desarrolle la acción, ya sea vaciar barriles de whisky en el Chicago de los años 30, o repeler una invasión alienígena en el año 2280.

Por supuesto, para todo ello contamos con un amplio arsenal también acorde con la ambientación, así que preparaos para usar un par de Colt en el oeste, una pistola de rayos en el futuro o una rústica pero potente ballesta en el nivel del templo azteca.

→ **CLARO, QUE SI LA HISTORIA NO ES LO VUESTRO**, también podéis jugar en plan arcade, eligiendo un modo de juego entre los 16 disponibles, mientras peleáis contra un máximo de 10 adversarios controlados por la máquina, o bien probar suerte con

EN LA FASE DE LOS AÑOS 80 nos toca liberar una central nuclear de manos de un grupo terrorista. Debemos encontrar unas bombas que han colocado estos malvados amantes de la ropa barata.



LOS REFLEJOS EN EL SUELO son un ejemplo de la calidad del motor gráfico. ¿Qué usarán para dejarlo tan limpio?

LOS ALIENÍGENAS que nos invaden tienen armas muy potentes, aunque la primera hay que "robarla" a puñetazos.

ARMAS MUY CURIOSAS

En cada nivel encontramos armas distintas, algunas de ellas muy curiosas. Aquí van dos ejemplos para que juzguéis vosotros mismos.

LA PISTOLA DE RAYOS es un arma muy peligrosa en manos inexpertas, porque sus disparos rebotan en paredes y suelos.

LA BALLESTA la encontramos en el templo azteca, y podemos acercarla al fuego para prender las flechas y así hacer más daño.

2

3

ASÍ SE VIAJA

Los viajes temporales de los TimeSplitters no son de placer, sino de trabajo. Así funcionan:

1. **RECOLECTAN ARMAS,** porque no saben qué tipo de enemigos van a encontrar. Claro, que se los cargan a todos...
2. **CUMPLEN CON LOS OBJETIVOS,** que son de lo más variado, como volar una antena o destruir unos documentos.
3. **RECUPERAN EL CRISTAL** y le dan una paliza al jefe final para que se le quiten las ganas de fastidiar.

los retos, que consisten en una serie de pequeñas y muy divertidas misiones, tales como romper todos los cristales de un nivel a ladrillazos o controlar a un mono que debe recoger plátanos. Vamos, que la variedad no falta precisamente en el juego.

Pero lo más divertido es el multijugador, lo que no significa, ni mucho menos, que los modos "solitarios" sean aburridos. Pero es que «TimeSplitters 2» no sólo nos permite jugar las 10 misiones del modo historia de forma cooperativa con otro amigo, sino que además nos ofrece los mismos 16 modos del juego arcade, como todos contra todos, "rey de la colina" o "captura la bolsa" (que es como llaman al clásico "atrapa la bandera"), para que nos liemos a tiros con otros 3 colegas. Y para redondear la cosa, en la versión de PS2 se pueden conectar hasta 8 consolas ▸▸

HARRY →

ESTE AGENTE SECRETO A LO JAMES BOND HORTERA, es el protagonista de la misión de los años 70. Lo primero que tenemos que hacer con él es escapar de un rayo láser con el que pretenden cortarnos en rodajas.

PARA JUGAR A SOLAS...

Es imposible aburrirse con «TimeSplitters 2», porque tan pronto estamos dando saltos en el tiempo, como participando en una serie de liguillas o completando hilarantes desafíos.

EN EL MODO HISTORIA nos toca cumplir unos cuantos objetivos, como infiltrarnos en una base.

EL MODO ARCADE consiste en unas ligas en las que debemos quedar primeros a base de tiros.

LOS RETOS son tan variados como romper cristales o liquidar zombis a tortas.

LOS HOMBRES ÁRBOL son difíciles de eliminar, porque las flechas se les quedan clavadas, pero no les hacen daño.

LOS ROBOTS DE LA FÁBRICA nos atacan en grupos muy numerosos, aunque no son problema para nuestro rifle.

TAMBIÉN PODEMOS USAR METRALLETAS controladas a distancia para eliminar a los malos sin ponernos en peligro.

EL SALVAJE OESTE es uno de los niveles más divertidos por los objetivos a cumplir, como salvar a una "titi" del fuego.

DIVERSIÓN POR UN TUBO

DISTINTAS SITUACIONES CURIOSAS se viven en el juego, y nos han dejado gratamente sorprendidos. Por ejemplo, tenemos que ayudar al jorobado de Notre Dam (Izq.) a que escape con su novia, que por cierto está bien buena. Además, podemos recoger 3 tarjetas que nos permiten jugar en el enlace temporal (una especie de radar) a unos mini-juegos tan "retro" como el Astrolander (Der.).

CELESTE

LOS PERSONAJES FEMENINOS de este juego se apuntan a la moda de mucha "chicha" y poca ropa. Pero no os dejéis engañar por su nombre o por su aspecto: ésta es una tía de armas tomar.

usando el cable i-link. ¿Qué más se puede pedir? Pues un buen editor de mapas con el que currarnos nuestros propios escenarios para usarlos después en cualquiera de los modos anteriores. ¡De lo más completito, oiga!

LOS GRÁFICOS TAMBIÉN NOS SORPRENDEN, pues encontramos más de 80 personajes, todos ellos bien detallados y con un diseño divertido, como zombis que pierden la cabeza o los brazos con nuestros disparos, o un espía secreto con un aire a lo Austin Powers. Todo se completa con unas animaciones muy suaves y unos cuantos efectos visuales muy chulos: hay distorsiones producidas por el fuego, reflejos en los charcos y hasta gotas de lluvia que "mojan" la cámara cuando miramos hacia arriba. ¡Y encima el juego se mueve suavemente y sin tirones, sin importar

el número de enemigos que aparecen a la vez en la pantalla!

Lo único criticable es que en cada nivel sólo hay 4 ó 5 tipos de enemigos distintos (otros cambian en pequeños detalles), y que como cada misión del modo historia se desarrolla en una época y un lugar diferentes, falta un "hilo conductor" entre ellas. Sí, lo reconocemos, esto es hilar muy fino, ¡pero es que nosotros somos así de exigentes!

PARA ACABAR CON TANTO ENEMIGO, a veces la mejor táctica es ahorrar munición usando los elementos explosivos de los escenarios, como las cajas o los bidones. Eso sí, otras veces no nos quedan más narices que disparar.

LA CANTIDAD DE MODOS DE JUEGO NOS ASEGURA MUCHAS HORAS DE DIVERSIÓN

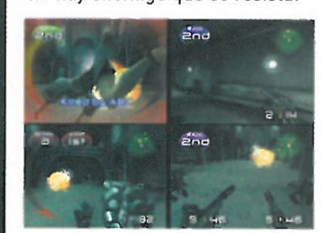
EL RIFLE DE FRANCOTIRADOR no puede faltar en un juego de disparos. Es el arma ideal contra los enemigos lejanos.

LOS NIVELES DE ACCIÓN son muy altos, y si no, mirad lo que ocurre cuando se abren los "contenedores de zombis".

...Y TAMBIÉN EN COMPAÑÍA

Y es que, si no os gusta eso de jugar solitos, este juego os va a congratular enormemente, pues os podéis juntar 4 amigos en la misma consola o conectar 8 y jugar en red (esto último sólo en la versión PS2). Aquí no están todos, pero sí los que nos parecen más divertidos:

EN EL MODO COOPERATIVO se pueden jugar las 10 misiones con la ayuda de otro amigo. ¡Ya no hay enemigo que se resista!



UN TODOS CONTRA TODOS es lo mejor para liberar nuestra adrenalina. Pero hay 15 modos más: vampiro, juego de zonas...

EL EDITOR DE NIVELES nos permite diseñar escenarios, configurar las opciones de juego, y después ¡a disparar!

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LOS MODOS DE JUEGO,** especialmente los multijugador, en los que podemos jugar con 3 amigos.

■ **LA VARIEDAD DE MISIONES,** ya que cada una está ambientada en una época histórica distinta.

lo peor

■ **LA FALTA DE PROFUNDIDAD** del modo historia, ya que sus 10 niveles son independientes entre sí.

■ **ALGUNOS ESCENARIOS** se ven un poco vacíos, aunque son sólo la excepción dentro de un buen nivel.

alternativas

Los fanáticos de los shoot´em up tienen ya disponible en PS2 **«Medal of Honor»**, con una ambientación de lujo, y **«Half Life»** es un gran shooter, pese a ser ya veterano. En Xbox el rey del género sigue siendo **«Halo»**, y no hay que perder de vista **«007 Agente en fuego cruzado»**, que también nos ofrece variedad y diversión en las tres consolas.

■ **GRÁFICOS** El juego se mueve fluido, los personajes están detallados y las animaciones son suaves, pero algunas zonas están un tanto vacías.	88
■ **SONIDO** Las melodías dependen del nivel y son de calidad. Por contra, los efectos son normalitos, y las voces, en inglés y escasas.	80
■ **DURACIÓN** Falta espacio para enumerar todos los modos de juego: historia, 16 modos arcade y multijugador, retos, y editor de mapas.	93
■ **DIVERSIÓN** Sin despreciar el modo historia, que es muy divertido, el juego ofrece muchas posibilidades para varios jugadores.	91
PUNTUACIÓN FINAL	**91**

valoración

Este título ha resultado ser una grata e inesperada sorpresa, porque además de contar con un apartado gráfico brillante (la versión de GameCube es ligeramente superior), ofrece unas cotas de variedad y diversión en su modo historia sólo superadas por la cantidad de modos multijugador, incluido uno cooperativo. Vamos, que si buscáis diversión pura y dura para vosotros y vuestros amigos sin importar el argumento (para eso está «Medal of Honor», ya en PS2 y pronto en Xbox y GC), éste es un juego imprescindible.

■ PLATAFORMAS ■ SONY ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 59,99 € (9.981 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: 6 de noviembre

EN LOS DOCE MUNDOS del juego encontramos todo tipo de situaciones: hay plataformas, puzzles, batallas con enemigos...

UNA PAREJA DE AVENTUREROS

Con la ayuda de Clank, Ratchet debe viajar por doce mundos en los que le esperan todo tipo de retos y situaciones distintas:

1. ACABAR CON ENEMIGOS: Para abrirnos paso, debemos hacer que prueben nuestro amplio arsenal.
2. LLEGAR A NUEVOS LUGARES: Para ello necesitamos el "gadget" adecuado.
3. ALCANZAR NUESTRO OBJETIVO: Suele ser encontrar un objeto o hablar con un personaje al final de la fase.

MUCHO MÁS QUE SALTOS

RATCHET & CLANK

Antes, para ser un personaje plataformero, bastaba con saber saltar. Ahora hace falta ser un buen guerrero, inteligente, diplomático...

RATCHET

Este mecánico novato tiene la misión de proteger a Clank a toda costa. A cambio, el pequeño robot le proporciona objetos y armas para dar buena cuenta de sus enemigos.

■ **LA COLABORACIÓN ES CRUCIAL EN UNA AVENTURA.** Si no, que se lo digan a Ratchet, un valiente gato espacial que hace un pacto con un robot llamado Clank: Ratchet le protege de sus perseguidores, malvados robots que tratan de atemorizar la galaxia, y Clank le proporciona una nave, armas y suministros.

Lo que en principio parece un típico planteamiento plataformero, con Ratchet recorriendo enormes escenarios 3D, superando obstáculos con Clank a la espalda, y reuniendo los ítems que le dan acceso al siguiente planeta, pronto se desvela como algo mucho más elaborado gracias a la sabia inclusión de otros géneros (rol, puzzle, carreras...), y a su divertidísimo desarrollo.

→ **NUESTRA MISIÓN EN LOS DOCE PLANETAS** del juego, que tienen una genial ambientación mezcla de Disney y Futurama, consiste en buscar un objeto determinado o hablar con un personaje que nos echa una mano, y que "casualmente" suele estar en la otra punta del escenario. Para lograr nuestro objetivo podemos usar todo tipo de utensilios, desde un montón de armas -porque los combates son constantes-

PODEMOS VISITAR LOS PLANETAS en cualquier momento, para probar nuevos gadgets y armas o ganar más tuercas.

LOS GADGETS Y ARMAS los conseguimos pagando en tuercas, que a su vez logramos rompiendo cajas y peleando.

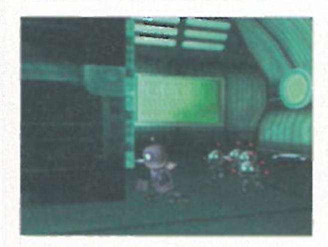
LA VARIEDAD DE LAS ARMAS es la caña: lanzallamas, misiles, o este "aspira-enemigos", y es que los combates son constantes.

EN LA VARIEDAD ESTÁ LA... ¡DIVERSIÓN!

Puzzles, carreras, acción, aventura... la variedad de situaciones en este juego es realmente alucinante. Cada nivel tiene algo que lo hace único y original.

LAS CARRERAS a bordo de monopatines "espaciales" son todo un puntazo, y podemos repetir tantas veces queramos.

LOS PUZZLES son de lógica, y van aumentando su dificultad progresivamente (aunque sin llegar a ser imposibles, eh).



EL ROBOT CLANK protagoniza también su propio nivel, en el que puede dirigir y dar órdenes a un pequeño ejército de robots.

hasta un garfio o un helicóptero. Así, la aventura se va desarrollando entre unas buenas dosis de acción, puzzles de diferentes características, diálogos con otros personajes, curiosas fases con pruebas de todo tipo (carreras, circuitos) y, cómo no, saltos. En definitiva, se trata un juego tremendamente variado, muy bien realizado y divertido como pocos, al que sólo su escasa dificultad le resta algunos puntos. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LA VARIEDAD** que inunda su desarrollo: Mezcla de géneros, armas, items... y todo de primera.

■ **SU GENIAL REALIZACIÓN,** tanto a nivel gráfico, con unos escenarios de lujo, como sonoro.

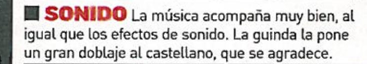
lo peor

■ **LA BAJA DIFICULTAD** general reduce la vida del juego, y hace pierda parte de su encanto.

■ **SU PARECIDO CON «JAK & DAXTER»** (comparten motor 3D) que hace que no sea tan original.

alternativas

Su rival es **«Jack & Daxter»**, juego del que toma elementos como la pareja protagonista o los gráficos, pero al que a su vez supera en la variedad o la acción. **«Crash Bandicoot»** es recomendable, pero se ha quedado un pelín anticuado. Sin olvidar **«Klonoa 2»**, un plataformas facilito y protagonizado por el gato más cuco que se ha visto en PS2.



■ **GRÁFICOS** Los escenarios son de una calidad exquisita, los personajes se mueven de maravilla y no hay ni un sólo tiempo de carga. **91**

■ **SONIDO** La música acompaña muy bien, al igual que los efectos de sonido. La guinda la pone un gran doblaje al castellano, que se agradece. **90**

■ **DURACIÓN** Hay 12 planetas por los que podemos ir y venir a nuestro antojo. Pese a todo, la dificultad a la baja hace que se nos quede corto. **72**

■ **DIVERSIÓN** ¡Variedad, variedad, variedad! En armas, en "gadgets", en niveles, en secretos... Y todo muy divertido, aunque resulta algo facilón... **89**

PUNTUACIÓN FINAL 89

valoración

Cuesta innovar en géneros como el de las plataformas, pero «Ratchet & Clank» lo consigue de la manera más lógica: se sale de los esquemas típicos del "plataformeo" y toma prestados elementos de otros géneros, como la acción, el rol y hasta la estrategia. Puede que tras el magistral «Jack & Daxter», con el que de hecho comparte motor gráfico, el juego pierda su factor sorpresa, pero «Ratchet & Clank» resulta más variado y tiene más acción. Un título muy recomendable gracias a una diversión extraordinaria.

■ DEPORTIVO ■ SEGA ■ 1 - 4 JUGADORES ■ INGLÉS ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: Ya disponible

LOS TORNEOS PLAYEROS

Hay tres modos para dar caña a la pelota. Las normas varían, pero lo esencial (aparte de las chicas, pilluelos) permanece:

1. ARCADE. Hay que ganar un pequeño torneo, y empezamos los partidos con diez puntos (esto es configurable). Los equipos pueden ser similares o estar clasificados atendiendo a su calidad.

2. WORLD TOUR. Competimos en 8 torneos consecutivos, de dificultad creciente, intentando escalar en el ranking mundial. Al avanzar logramos puntos que nos sirven para mejorar las habilidades de nuestra compañera.

3. VERSUS. Indicado para multijugador. Podemos jugar con nuestros amigos en partidos amistosos o en minijuegos algo disparatados, como echar carreras o incluso lanzar penaltis.

CUANDO REMATEMOS o saquemos aparecerá una barra de potencia. Si pulsamos a tiempo podremos hacer un supertiro.

EL CONTROL en esta versión del juego no nos ha resultado muy fácil, debido a que los botones analógicos del Dual Shock 2 no nos permiten ajustar con total exactitud el momento en que tenemos que apretar cada botón. ¡Urg!

PLAYA, ESPECTÁCULO Y BELLEZAS

BEACH SPIKERS

Si eres fan del volley-playa y estás "depre" en esta época del año, aquí llega la solución: ¿juegas un partido con estas chavalas?

■ **ASEGURARNOS LA MÁXIMA DIVERSIÓN** es la especialidad de AM2, un grupo de programación de Sega responsable de maravillas como «Virtua Tennis» para Dreamcast. Ahora se desmarcan con un juego de volley-playa en el que mantienen su gusto por la diversión directa, aunque el punto de partida es totalmente realista: controlamos a una de las dos exhuberantes jugadoras de un equipo, y debemos llegar a los quince puntos antes que nuestras rivales a base de recibir, colocar y rematar.

→ **EL ESTILO DE LOS PARTIDOS ES MUY ARCADE:** con sólo dos botones se hacen todos los movimientos disponibles, hay barras de energía para los tiros, y estelas dejadas por la pelota, si bien el ritmo de juego es algo lento. Un sistema tan intuitivo da pie a enfrentamientos trepidantes, en los que la sincronización con nuestra compañera (controlada por la CPU o un amigo) es clave. ¡Si hasta hay que animarla o reprenderla en los descansos!

La guinda viene con un plano técnico bien logrado, algo a lo que ya es costumbre en este grupo de programación, aunque en este caso sin muchos alardes. En resumen, un mini-DVD de lo más divertido, sobre todo si jugáis cuatro amigos a la vez. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	81
■ SONIDO	75
■ DURACIÓN	82
■ DIVERSIÓN	84

Valoración: Antes que bonito (que lo es) este juego resulta sobre todo divertido. La curva de aprendizaje es buena -aunque existen rutinas en la CPU- y el multijugador engancha a cualquiera.

PUNTUACIÓN FINAL 82

Juegos SMS

te faltarán manos

- Logos y Melodías
- Chat a 2
- Alertas
- Juegos SMS
- Mensajes Sorpresa

Envía un código al

525

Elige el juego que más te guste y la diversión te seguirá en tu móvil.

Descripción	Código
Genio (demuestra lo que sabes)	GEN
Quién es (descubre al famoso)	QES
Ja, ja, ja (todos los chistes que quieras)	JA
Téstate (lo que tu nombre dice de ti)	TES
Virtual Love (tu pareja virtual)	LOV
Gugu (una mascota para tu móvil)	GUG
Indiana (descubre el tesoro perdido)	INDI
Scotland Yard (conviértete en detective)	SCO

Y si juegas a **Scotland Yard*** este móvil puede ser tuyo.

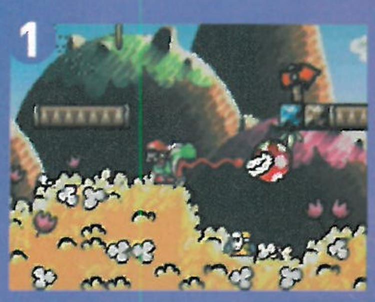
www.vizzavi.es

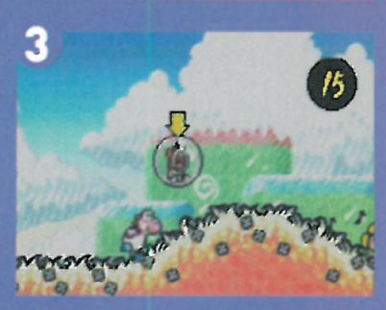
Only from vodafone™

*Bases depositadas ante notario. Promoción válida hasta el 31 de diciembre de 2002.

Los mensajes recibidos son gratuitos. Impuestos indirectos no incluidos. Servicio exclusivo para clientes de Vodafone España. Más información sobre los juegos en www.vizzavi.es/MovilGames

■ PLATAFORMAS ■ NINTENDO ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 44,95 € (7.479 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: Ya disponible

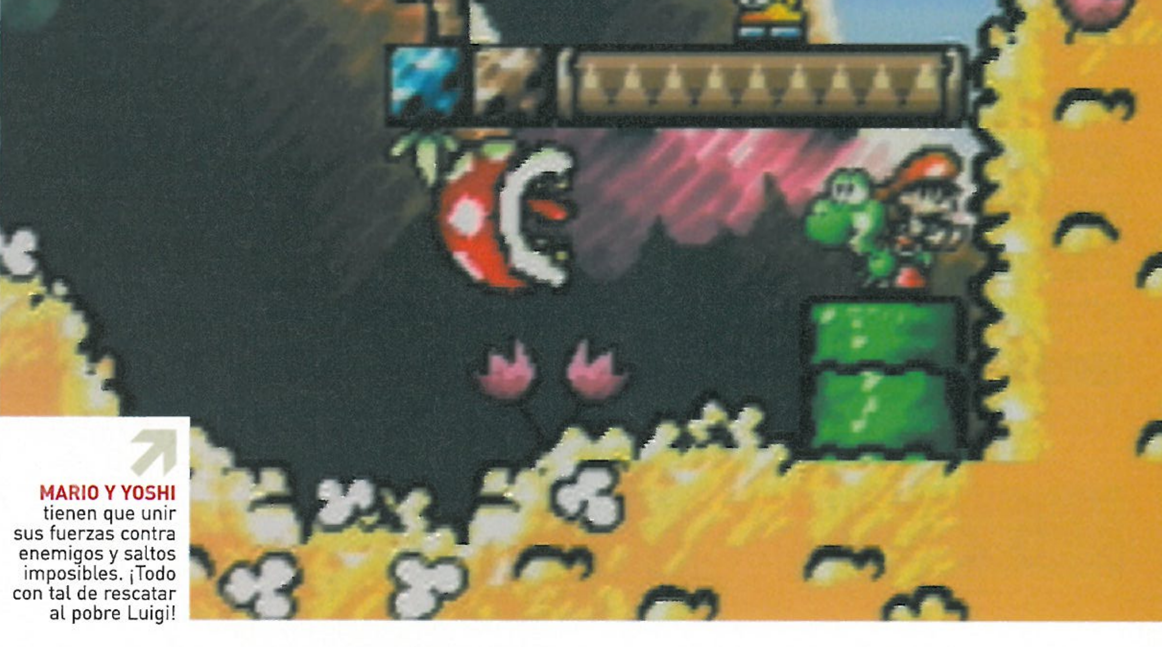


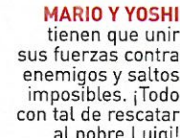


UN "PEQUE" Y SU DINOSAURIO

Para rescatar a Luigi, Yoshi y Mario deben superar niveles repletos de trampas, enemigos y saltos complicados. Suerte que el dinosaurio sabe defenderse.

1. PODEMOS SALTAR sobre los enemigos, atraparlos con la lengua para escupirlos o convertirlos en huevos.
2. LOS HUEVOS sirven también como "misiles balísticos". Los hay de varios tipos, y podemos apuntar con precisión a nuestro blanco.
3. SI NOS GOLPEAN, Mario se escapa volando. Debemos rescatarle en pocos segundos o será secuestrado por Kamek.





MARIO Y YOSHI tienen que unir sus fuerzas contra enemigos y saltos imposibles. ¡Todo con tal de rescatar al pobre Luigi!

PLATAFORMAS EN PAÑALES

YOSHI'S ISLAND

¿Sabíais que Mario ya le daba a las plataformas de chavalín? ¡Y encima tenía la ayuda de Yoshi y sus colegas!

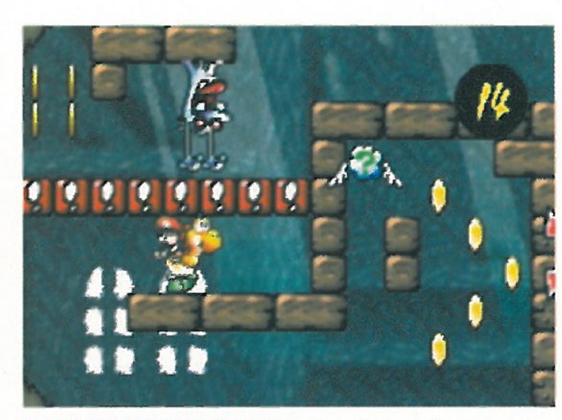
■ **MARIO YA ANDABA METIDO EN LÍOS** incluso antes de entrar en la escuela de fontanería. Vamos, ¡si hasta llevaba pañales! Pero claro, él no tiene la culpa de que, cuando era un recién nacido y le llevaba la cigüeña, el malvado hechicero Kamek intentara secuestrarle a él y a su hermano Luigi. Mario consiguió escapar, pero Luigi acabó en manos del "pesao" de Koopa.

Afortunadamente, Yoshi y sus amigos cuidaron de Mario, quien ahora emprende la búsqueda de su querido hermano a lomos de su nuevo amigo. Juntos deben colaborar para superar ocho mundos en los que Yoshi salta, dispara y vigila a Mario, mientras que el futuro fontanero bigotudo... procura no alborotar.

→ **Y ES QUE AUNQUE SEA UN JUEGO DE MARIO,** aquí la voz cantante la lleva Yoshi, que es el personaje al que controlamos principalmente. Como buen plataformas que es, debe saltar y acabar con los esbirros de Kamek de una forma chulísima: atrapándolos con su lengua, tragándoselos y convirtiéndolos en huevos, ¡en serio! Huevos que puede acumular para lanzarlos contra los monstruos, activar in-

YOSHI →

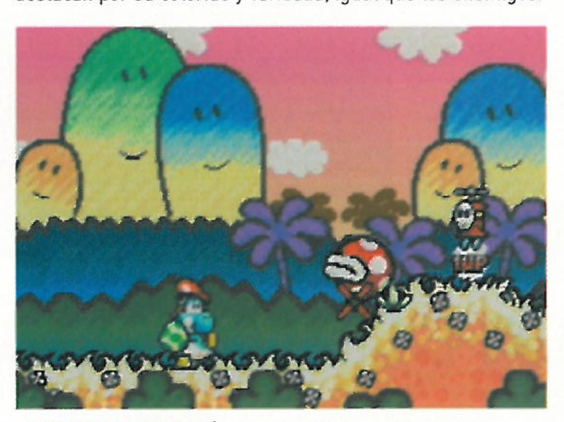
Tiene que hacer de "canguro" de Mario, además de ayudarle a rescatar a Luigi. Juntos tienen que superar trampas, enemigos y peligros a lo largo de ocho mundos.



DEBEMOS SER HABILIDOSOS en los niveles más avanzados del juego. ¡Nadie dijo que esta misión de rescate fuera fácil!

LOS ESCENARIOS son un derroche de imaginación, y destacan por su colorido y variedad, igual que los enemigos.

YOSHI PUEDE TRANSFORMARSE en un helicóptero o una excavadora, y así conseguir monedas y objetos. ¡Genial!



¡A HUEVAZO LIMPIO! Ése es el método que tenemos que emplear contra los enemigos del juego. ¡Procurad apuntar!

UN MUNDO LLENO DE FANTASÍA

LOS ESCENARIOS "SE SALEN" ¿A que os recuerdan a los dibujos del "cole", hechos con ceras de colores?

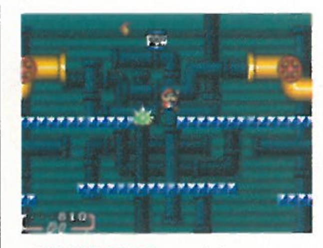
EL DISEÑO también incluye algunos efectos gráficos excepcionales, incluso objetos tridimensionales.

DIVERSIÓN SIN LÍMITES

Junto al juego principal, el cartucho incluye otros minijuegos, muchos de ellos secretos, e incluso un juego completo en el que pueden participar 4 amigos. Son un aliciente para no dejar de jugar.

¡RASCA Y GANA! Tenemos que rascar las casillas adecuadas para conseguir más "vidas". ¡No te equivoques, Yoshi!

EN ESTA BATALLA la munición son las pepitas de sandía. Si derrotamos a nuestro rival conseguiremos varios "ítems".



«MARIO BROS» es el juego completo adicional, del que podemos disfrutar hasta cuatro jugadores. ¿Alguien da más?

terruptores, romper cajas, ¡de todo! Y cuando no está lanzando huevos, vigilando a Mario o enfrentándose a cualquiera de los jefazos finales, Yoshi se entretiene con cualquiera de los minijuegos del cartucho, o echando unas partiditas a «Mario Bros», solo o en compañía de tres colegas. Total, que tanto en técnica como en diversión, esta reedición del clásico de Super Nintendo alcanza unos niveles altísimos.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **ES DIVERTIDO** hasta no poder más, además de largo y original. Que no os engañe su aspecto "infantil".

■ **LOS EXTRAS** en forma de secretos y minijuegos que incluye, que alargan mucho la vida del juego.

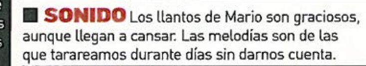
lo peor

■ **ALGUNAS RALENTIZACIONES** que pasan casi desapercibidas... pero algo hay que decir aquí.

■ **SE ECHAN EN FALTA MÁS MODOS MULTIJUGADOR.** Si nos ponemos a pedir cosas...

alternativas

Casi tan genial como «Yoshi's Island» es **«Super Mario Advance 2»**, con los mismos dos protagonistas algo más creciditos. Tras ellos está **«Super Mario Advance»**, que incluye **«Super Mario Bros»** y **«Mario Bros»**, y muy recomendable. En otro estilo tenemos **«Crash Bandicoot»**, no tan "redondo" como estos otros títulos, pero que resulta muy atractivo.



■ **GRÁFICOS** Unos espectaculares mundos que parecen trazados a lápiz, sacados de la imaginación de ese niño grande que es Miyamoto. **90**

■ **SONIDO** Los llantos de Mario son graciosos, aunque llegan a cansar. Las melodías son de las que tarareamos durante días sin darnos cuenta. **82**

■ **DURACIÓN** Los ocho mundos dan para mucho, al igual que todos los minijuegos, secretos, el jugar a «Mario Bros» para 4 jugadores... **91**

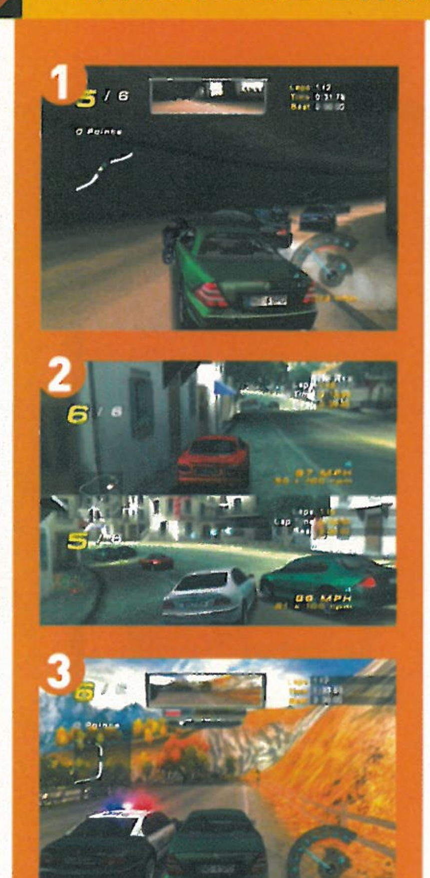
■ **DIVERSIÓN** Un plataformas completísimo, con un desarrollo que derrocha genialidad y que nos mantiene atrapados durante muchas horas. **93**

PUNTUACIÓN FINAL 91

valoración

Ya ha quedado claro: cualquier plataformas protagonizado por Mario (al margen de con qué edad lo haga), es total garantía de calidad. «Yoshi's Island» es la cumbre de los plataformas en 2D, un juego tan variado, completo y divertido, que no nos queda más remedio que reconocer el talento de sus creadores. Da igual que sea una conversión del que salió hace años en SNES. Al contrario: que mantenga su vigencia y dé sopas con honda a otros títulos más modernos, demuestra que la genialidad es algo que perdura.

■ VELOCIDAD ■ EA ■ 1-2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 65,95 € (10.973 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: 30 de octubre



ESTE ARCADE DE CONDUCCIÓN nos propone unas carreras de lo más espectaculares y emocionantes, dejando de lado la simulación más exigente.

CARRETERAS MUY ANIMADAS

La duración y la variedad de esta nueva entrega de «Need for Speed» están aseguradas gracias a sus tres modos de juego. Aquí os detallamos en qué consisten:

1. **CAMPEONATO:** Aquí tenemos que superar 30 pruebas de lo más variado para conseguir jugosas recompensas.
2. **RETO:** En este modo podemos competir solos o con un amiguete, y organizamos torneos a nuestro gusto.
3. **PERSECUCIÓN:** Éste es el modo más divertido, ya que hay mucho tráfico real, y elegimos entre escapar de la policía o conducir nosotros el coche patrulla.

LA CONDUCCIÓN MÁS SALVAJE

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2

Además de para ligar a la puerta de la disco, estos deportivos son ideales para saltarse todas las normas de circulación y huir de la policía... sin llevarnos una multa por no tener puesto el cinturón.

COCHAZOS

Los coches que incluye «NFS» son de los que hacen que se os caiga la "babilla" cuando veis pasar uno por la calle. ¡Por fin podréis saber qué se siente al conducirlos!

■ **IR A 200 KM/H ESQUIVANDO EL TRÁFICO REAL** y huyendo también de la policía es una experiencia de lo más emocionante. No, tranquilos, que no se nos ha ido la olla; eso es lo que hemos sacado en claro después de jugarnos de cabo a rabo la última entrega de esta veterana saga de carreras, que mantiene su inconfundible espíritu arcade.

Para empezar con los coches, «Hot Pursuit 2» nos deja conducir 49 modelos reales, de marcas como BMW, Jaguar o Porsche, con los que podemos "hacer el cabra" a lo largo de 14 circuitos. Los trazados son bastante largos y enrevesados, y presentan dificultades como desniveles, charcos o impresionantes curvas. Además, todos tienen atajos que nos permiten arañar unos segundillos y le dan variedad a las carreras.

➔ **TENEMOS 3 MODOS DE JUEGOS DISPONIBLES.** El Campeonato se compone de 30 pruebas, e incluyen las típicas carreras y también objetivos como lograr el salto más largo en un tramo. Aquí ganamos puntos que luego canjeamos por nuevos coches y circuitos que se desbloquean en el modo Reto, donde podemos organizar nuestros propios torneos o competir contra un colega

LOS COCHES RIVALES muestran una inteligencia bastante apañadita, así que no os creáis que batirles es sencillo.

LOS CIRCUITOS son largos, tienen atajos y están repletos de detalles, como este camión de bomberos en plena faena.

LA POLICÍA siempre está al acecho en el modo Persecución y no duda en hacer cualquier cosa por detenernos. Así que "cuidadín", majos.

DIVERSIÓN A OCHO RUEDAS

Las carreras para dos jugadores están muy bien cuidadas y si jugamos a dobles el motor gráfico no se resiente en absoluto. Además, tenemos un buen número de variantes para montar nuestros piques:

LAS PERSECUCIONES consisten en carreras en las que un jugador sale con un tiempo de ventaja establecido, y su rival debe tratar de alcanzarle.

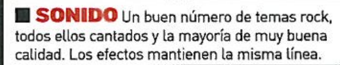
EN LAS COMPETICIONES es posible ajustar detalles como la hora de la carrera, la densidad del tráfico, que haya policía vigilando... ¡No falta de nada!

¡QUÉ PEDAZO DE "BUGAS"! El garaje del juego incluye coches como por ejemplo el Lamborghini Diablo (Izquierda), el Dodge Viper (Centro) o este pedazo de McLaren (derecha). Están bien realizados, y aunque se abollan, los daños no afectan al control.

a pantalla partida. Pero sin duda es en el modo Persecución donde encontramos la diversión más salvaje, ya que además de preocuparnos de nuestros rivales, debemos escapar de la policía... ¡o pasar a ser nosotros los polis!

Si a este planteamiento le añadimos un control sencillo y muy directo, que casi se reduce a acelerar y frenar en las curvas, redondeamos un arcade de velocidad emocionante y divertido.

NUESTRO VEREDICTO



lo mejor

■ **LOS COCHES** son piezas de auténtico de lujo. Impresionantes.

■ **EL MODO PERSECUCIÓN,** ya sea actuando como perseguidos o perseguidores, hace que pasemos momentos realmente emocionantes.

lo peor

■ **SU FALTA DE REALISMO** quizá provoque que más de uno encuentre estas carreras demasiado "flipadas".

■ **ALGUNOS DEFECTOS** gráficos, como el ligero "popping" en los escenarios o alguna ralentización.

alternativas

Dentro del mismo estilo arcade tenemos la saga **«Burnout»**, del que en este mismo número analizamos su segunda parte. Otro arcade que "debuta" este mes es **«Shox»**, aunque se centra en el rally. Si buscáis unas carreras realistas, no podéis dejar pasar el genial **«GT 3: A-Spec»** que es el simulador más serio y riguroso que podéis imaginar.

■ **GRÁFICOS** Los coches y escenarios están muy bien realizados y todo se mueve rapidísimo. Lástima de algunos defectos como el "popping" **82**

■ **SONIDO** Un buen número de temas rock, todos ellos cantados y la mayoría de muy buena calidad. Los efectos mantienen la misma línea. **86**

■ **DURACIÓN** Los modos incluidos dan juego para rato, pero si pretendemos desbloquear todos sus secretos, la duración se dispara. **87**

■ **DIVERSIÓN** Las carreras divierten gracias a la ajustada dificultad y a las posibilidades de los circuitos. ¡y hasta podemos jugar siendo la poli! **84**

PUNTUACIÓN FINAL 84

valoración

«Need for Speed: Hot pursuit 2» nos propone unas carreras en plan arcade en las que la ley no existe. Los coches incluidos son una pasada, y los circuitos tienen muchísimas posibilidades. Además, la sencillez de su control y la ajustada dificultad hacen que el juego "nos entre" desde la primera partida, y nos enganche gracias a sus tres modos de juego. Un apartado técnico digno y una mejor banda sonora, completan un gran arcade de coches que, eso sí, los amantes de la simulación van a encontrar demasiado irreal.

ROBERTO AJENJO

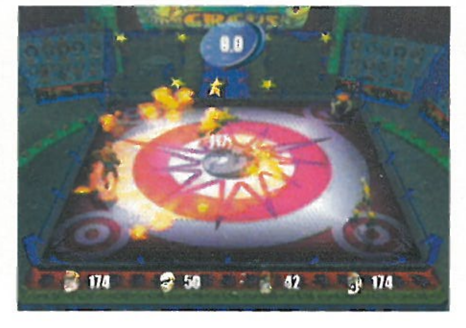
■ FÚTBOL ■ SEGA ■ 1 - 4 JUGADORES ■ INGLÉS ■ 59 € (9.817 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: Ya disponible

YA QUISIERA EL RONALDO ESE...

Si os pensabais que una chilena y el regate de la bicicleta es lo más espectacular que podríais ver en el fútbol, es que todavía no habéis visto «Soccer Slam»:

1. LA BARRA DE TURBO no sólo os permite correr más rápido durante unos segundos, sino también efectuar algunos tiros mágicos especiales.
2. LAS MAGIAS se pueden activar si mezcláis el turbo con ciertas combinaciones de botones. Con ello seréis capaces de realizar tiros y regates aún más espectaculares.
3. LOS GOLES A "LO MATRIX" son los más impresionantes, pues el jugador se eleva por los aires, y la cámara ofrece una vista distinta a velocidad lenta de un tiro mágico supersónico.

EL ESTILO ARCADE de este juego de fútbol supera todo lo que hayáis visto nunca. ¡Los jugadores tienen unas pintas de lo más extraña, y hacen magias!



EL JUEGO RESULTA AÚN MÁS DIVERTIDO si jugáis con 4 amigos, pues además de poder enfrentaros y marcar 10 golazos cada uno, podéis participar en varios mini-juegos. En éste, el balón estalla cuando se llega al final de una cuenta atrás. ¡Pasádselo a ellos!

EL FÚTBOL ES... ¿DE VERDAD ES ASÍ?

SOCCER SLAM

"El delantero coge el balón, se va por la banda, le da una patada al contrario y... ¡mete un golazo de tiro supersónico con voltereta!"

■ **EL FÚTBOL "NORMAL" QUE VEMOS EN LA TELE** a veces resulta un auténtico tostón. Por eso, Sega no se ha cortado a la hora de idear este loco arcade de fútbol, en el que únicamente se mantiene una regla, la básica: gana el que meta más goles. Por lo demás, los partidos se desarrollan en campos pequeños, sin fueras de juego y con paredes que evitan que el balón salga por la banda. Hay 9 equipos de 3 jugadores más el portero, y lo más interesante es que podemos golpear a los rivales, usar un turbo, y realizar distintos movimientos especiales y disparos mágicos.

→ **LOS MODOS DE JUEGO SON MUY VARIADOS,** ya que encontramos varias modalidades arcade, torneos, campeonatos y hasta minijuegos como la "Patata Caliente" o peleas entre jugadores dentro de un ring. Además, la mayor diversión se alcanza si nos juntamos con 4 amiguetes.

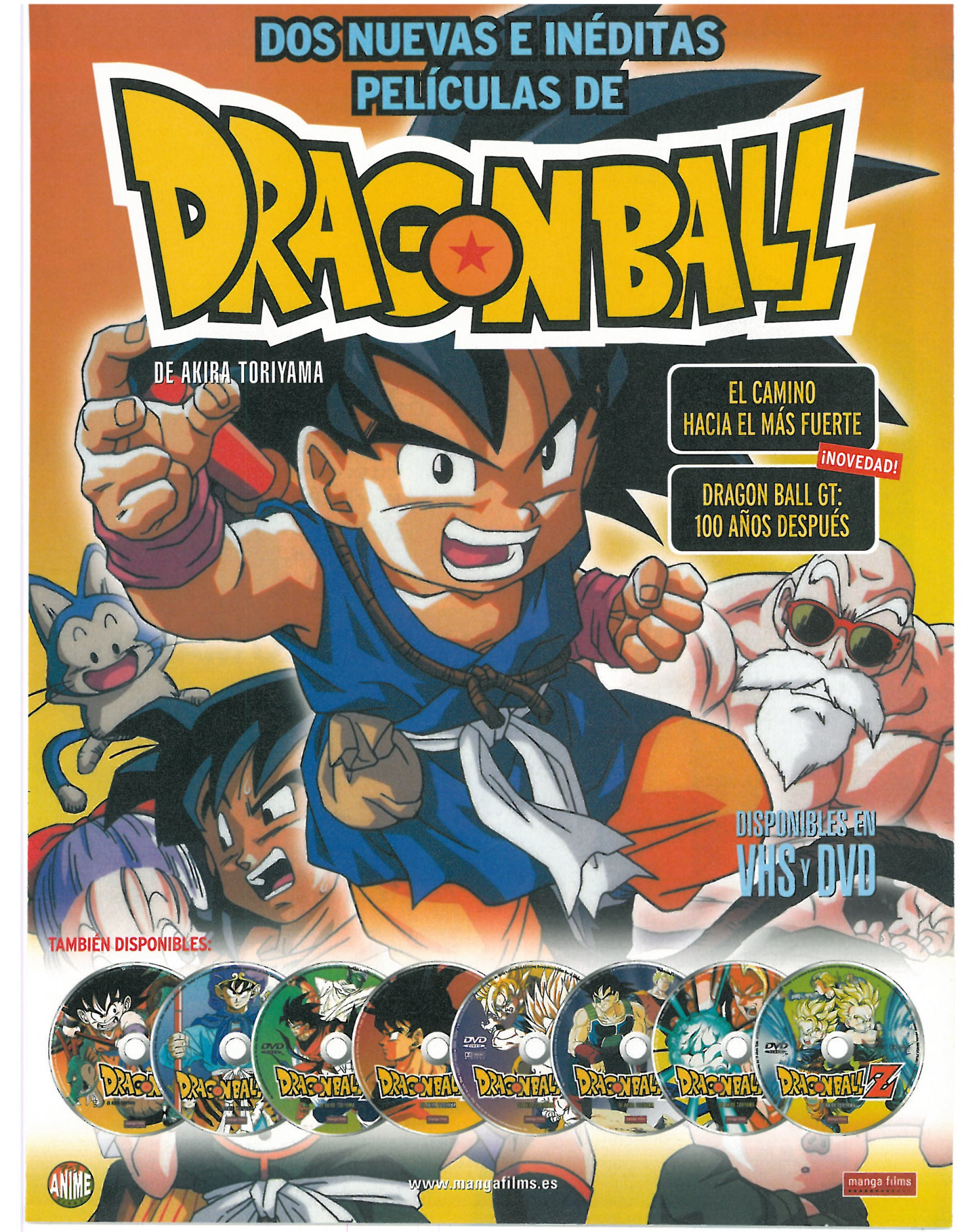
Por su parte, los gráficos son sencillos, pero cumplidores, y apenas hay diferencias técnicas entre las tres versiones. Y no tenéis más que ver las pantallas para comprobar que éste no es un juego para los que buscan una simulación realista, aunque su inusual visión del deporte rey sí nos sirve para pasar unos ratos bastante entretenidos. HC

NUESTRO VEREDICTO

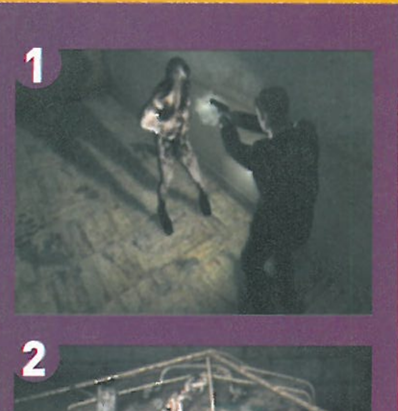
■ GRÁFICOS	74
■ SONIDO	70
■ DURACIÓN	78
■ DIVERSIÓN	80

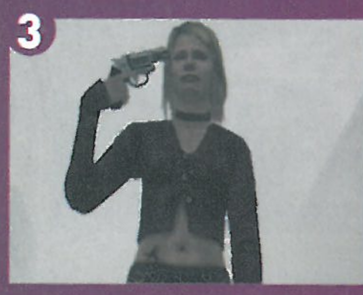
Valoración: Aunque en su género no es rival para los juegos de fútbol convencionales, los que busquen una manera fácil y diferente de pasarlo bien con varios amigos acertarán con este juego.

PUNTUACIÓN FINAL **78**


DOS NUEVAS E INÉDITAS
PELÍCULAS DE
DRAGONBALL
DE AKIRA TORIYAMA
EL CAMINO
HACIA EL MÁS FUERTE
¡NOVEDAD!
DRAGON BALL GT:
100 AÑOS DESPUÉS
DISPONIBLES EN
VHS y DVD
TAMBIÉN DISPONIBLES:
ANIME
www.mangafilms.es
manga films

■ AVENTURA DE TERROR ■ KONAMI ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (subt.) ■ 69,95 € (11.639 ptas.) ■ +18 años ■ Lanz.: Ya disponib





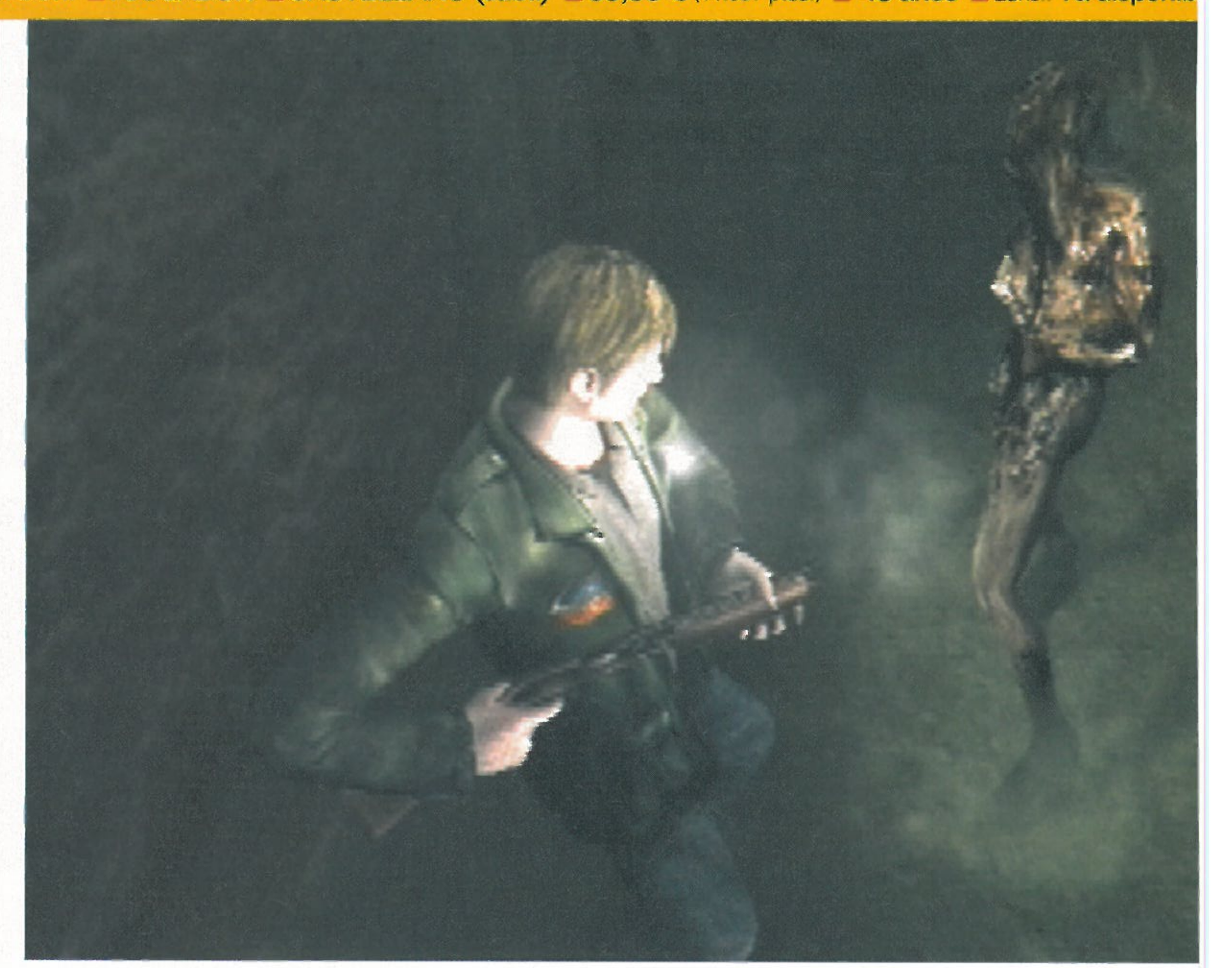
UN DESARROLLO DE PESADILLA

El argumento y el desarrollo de «Silent Hill 2» se combinan magistralmente hasta conseguir que el miedo sea el protagonista:

1. **LOS COMBATES** son contra grotescas criaturas, extrañas enfermeras sin rostro o híbridos de partes humanas.

2. **LOS PUZZLES** son muy abundantes. Si os dan problemas, podéis ajustar su dificultad al principio de la partida.

3. **A VECES NUESTRO ENEMIGO ES INTERIOR...** Está claro que el juego es exclusivo para mayores de 18.



VIAJE AL PUEBLO MALDITO

SILENT HILL 2 INNER FEARS

Existe un lugar donde habitan engendros y vuestros peores miedos. No, que no es el dentista. Es el pueblo maldito de Silent Hill.

JAMES

EL PROTAGONISTA del juego viaja hasta Silent Hill tras recibir una carta de su mujer. ¿Cuál es el problema? ¡Pues que está muerta!

■ **LOS MUERTOS NO ESCRIBEN CARTAS.** Esta afirmación de perogrullo la suscribía también James Sunderland... hasta que recibió una de su esposa fallecida citándole en Silent Hill, un pueblo donde lo más típico es la niebla, real y mental, que afecta a sus habitantes. Obviamente, nuestro protagonista no tarda en ir allí para patearse enormes escenarios 3D, tanto exteriores como interiores (¡no es de extrañar que se canse de tanta caminata!), en busca de pistas que le lleven hasta su añorada parienta, o al menos le aclaren el misterio.

→ **TAMBIÉN DEBE RESOLVER VARIOS PUZZLES,** hablar con personajes muy excéntricos y enfrentarse a engendros imposibles armado con una pistola, una escopeta o incluso un palo. Sorpresa: ¡es exactamente el mismo desarrollo que vimos en PS2! Al igual que en aquella versión, aquí todo sigue las bases del

JAMES SUNDERLAND debe superar sus propios temores y luchar contra las criaturas que le atacan. Pero... ¿son reales, o producto de su imaginación?

"Survival Horror", aunque el miedo no es tan visual o a base de sustos, sino sugerido por la ambientación: gritos inquietantes, símbolos macabros, etc. Eso sí, la enrevesada historia se aclara un poco en Xbox gracias a la inclusión de un prólogo protagonizado por María, una mujer idéntica a la esposa de James.

→PARA LOGRAR ESTA ATMÓSFERA ASFIXIANTE, el juego tiene unos gráficos "cumplidores". Los modelos de los personajes son detallados y reflejan bien sus emociones, aunque sólo hay cinco tipos de enemigos, y podían ser más aterradores. Los escenarios exteriores, por su parte, tienen una niebla 3D muy bien recreada, y los interiores cuentan con un alto nivel de detalle.

¿Reproches? Pues que el desarrollo tiene algunos altibajos y que los gráficos podrían ser más brillantes, ya que apenas han mejorado con respecto a los de PS2. Con todo, es un gran juego de terror que molará a aquellos dispuestos a pasarlo mal en la "Colina Silenciosa". HC

ESTE EXTRAÑO SER es el creador de la mayoría de los monstruos de Silent Hill. James se enfrenta con él repetidas veces, ¡y sin perder la cordura en el intento!

NOVEDADES PARA XBOX

Esta versión tiene mayor resolución, un nuevo final, y nos permite jugar con un personaje secundario:

LA AVENTURA DE MARÍA, una chica muy parecida a la mujer de James, es muy breve y no tiene jefes finales, pero nos aclara un par de cosas sobre el personaje y sirve como prólogo.

PODEMOS DESACTIVAR EL "EFECTO RUIDO" de la pantalla desde el principio, lo que unido a la mayor resolución en Xbox hace que el juego tenga un aspecto gráfico mejorado.

TAMBIÉN HAY ENEMIGOS HUMANOS, pero los tíos están tan desquiciados que casi preferimos a los monstruos habituales.

EL DRAMA DE JAMES en su búsqueda es remarcado con secuencias tan tristes como ésta. ¿Qué habrá visto en la tele?

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA GRAN AMBIENTACIÓN** y la inquietante atmósfera que se respira durante toda la aventura.
- **SU ARGUMENTO,** deprimente y sombrío, que atrapa al jugador desde el principio hasta el fin.

lo peor

- **LAS POCAS NOVEDADES** que trae esta versión de Xbox. El nuevo modo de juego es muy corto.
- **LOS GRÁFICOS** no están a la altura de la gran historia del juego, y menos si hablamos de Xbox.

alternativas

El terror todavía está dando sus primeros pasos en Xbox. Hasta este mismo mes, la cosa se limitaba casi en exclusiva a los toques medievales de **«Genma Onimusha»**, aunque tampoco es un survival horror al uso, pero ahora parece que el género se anima con el "cinematográfico" desembarco de **«The Thing»**, que tenéis en este mismo número.

GRÁFICOS Su calidad en general es buena, aunque algunos apartados, como animaciones o diseños de enemigos, podían haberse mejorado. **79**

SONIDO La música aparece poco, y mezcla el "noise" con melodías cálidas y bellas. Los efectos sonoros sirven para inquietarnos, ¡y de qué modo! **80**

DURACIÓN Tiene 6 finales distintos, uno de ellos exclusivo para esta versión, y varios secretos. También hay un nivel nuevo protagonizado por María. **72**

DIVERSIÓN La historia es tan triste como fascinante, y la tensión que crea el juego es tan alta, que disfrutaréis de lo lindo pasándolo "mal". **85**

PUNTUACIÓN FINAL 82

valoración

«Silent Hill 2» sigue siendo uno de los mejores juegos de terror, y el mejor en el llamado "terror psicológico", pues consigue provocar sensaciones tan inusuales en los videojuegos como la inquietud, la tristeza o la intriga. A todo esto le añade una gran ambientación y una historia muy bien hilada, aunque a nivel técnico no alcance cotas brillantes. Eso, sí, después de un año desde que salió en PS2 ya se podrían haber incluido novedades más destacables. Quienes no lo conozcan, eso sí, lo pasarán "de miedo".

DANIEL QUESADA

■ ACCIÓN ■ INFOGRAMES ■ 1-4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 49,95 € (8.311 ptas.) ■ +16 años ■ Lanzamiento: Ya disponible

EL DURO OFICIO DE MAFIOSO

Conducir por estas enrevesadas calles no es sencillo. Debemos tener en cuenta un montón de detalles si no queremos acabar en el fondo del lago Michigan con unos "zapatos de cemento".

1. EN EL COCHE vamos la mayoría del tiempo, pero podemos bajar e ir a pie cuando queramos (a veces es imprescindible). Todos los vehículos de la ciudad pueden ser "sustraídos".

2. TENEMOS QUE BUSCAR el punto que se indique en el mapa, que puede ser un lugar concreto o también un objetivo que esté en movimiento.

3. LOS OBSTÁCULOS pueden ser muchos, desde el propio reloj hasta los ríos, pasando por coches enemigos que tratarán de destrozar el nuestro.

NUESTRO COMETIDO es conducir varios vehículos a través de dos gigantescas ciudades para hacer las "ñapas" encargadas.

EL NIVEL GRÁFICO está currado, con mapeados poligonales poblados de farolas, palmeras y coches hechos con sprites.

EL MAPA nos ayuda a guiarnos para cumplir las misiones que nos encargan.

PERSIGUIENDO A LA MINI-MAFIA

DRIVER 2 ADVANCE

¿Por qué hacer el "trabajo sucio" a pie si podemos acabar con los malosos montados en coche? Subid y dadle duro a esos bribones.

■ **TANNER, EL PROTAGONISTA DEL JUEGO,** es un poli infiltrado en la mafia que se ha visto involucrado en una guerra de bandas. Fingiendo ser un hampón más, en el modo principal nuestro personaje debe aceptar los "trabajitos" que le encargan los jefes de cada grupo: perseguir rivales, llevar a miembros de la "familia", colocar bombas, etc. mientras pasa información a la policía. En cada misión conducimos diversos vehículos (y hasta vamos a pie) para llegar al punto que nos indican en el mapa, y cumplir lo que nos piden antes de que se acabe el tiempo o nuestro coche quede muy dañado por los tortazos que nos pegamos.

→ **LAS OTRAS MODALIDADES DEL CARTUCHO** nos permiten recorrer libremente las dos ciudades que aparecen (Chicago y Río, dos menos que en el juego original de PSOne), participar en minijuegos (derribar conos, persecuciones sencillas y cosas así) y hasta jugar con tres colegas más vía link, persiguiéndonos o cumpliendo misiones cortas.

Como veis, esta versión mantiene el espíritu de la saga, tanto en el desarrollo de juego como en un nivel técnico que destaca por ser capaz de manejarse con los amplios escenarios urbanos por los que nos desplazamos. HC

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	83
SONIDO	79
DURACIÓN	82
DIVERSIÓN	84

Valoración Salvo un par de fallos (la cámara a veces se descoloca y hay zonas donde da tirones), el motor gráfico hace un buen trabajo, y da lustre un juego largo, variado y entretenido.

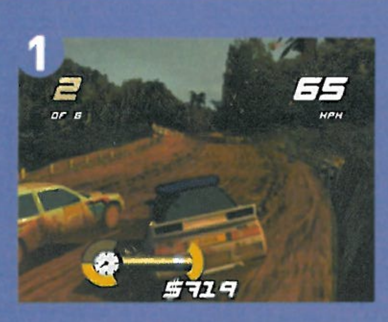
PUNTUACIÓN FINAL 83

Organization

Ishockey Girls

Ciudad: Hvidovre (Dinamarca) ***Inicio:*** 2000 ***Actividad:*** Primer equipo infantil femenino de hockey sobre hielo en Dinamarca ***Miembros:*** 35 chicas ***Hazaña:*** Dentro de su categoría compiten contra equipos masculinos ***Objetivo:*** Demostrar que las niñas también pueden jugar al hockey ***Contacto:*** <www.ispiger.dk>.

■ VELOCIDAD ■ EA ■ 1 - 4 JUGADORES ■ INGLÉS ■ 65,95 € (10.973 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: 30 de octubre

1


2

3

"NO FRENES MUCHO, PAPÁ..."

Para triunfar en este juego no os hace falta ningún carné, sino forzar al máximo el acelerador y saber derrapar en las curvas:

1. EL CONTROL de «Shox» no podría ser más arcade. Para que os hagáis una idea, es posible ganar los seis trofeos sin saber siquiera con qué botón se frena.

2. LOS RECORRIDOS son espectaculares, plagaditos de puentes, curvas con gran peralte, objetos móviles... Una gozada.

3. LOS VEHÍCULOS los podemos pagar al contado con el dinero que ganemos, o jugárnoslos en duelos uno contra uno.

RALLIES "DESENFRENADOS"

SHOX

Cien metros para la meta y se rompe la junta de la trócola. ¿Qué hacéis? Pues probad con este rally, que es mucho menos complicado.

MINI

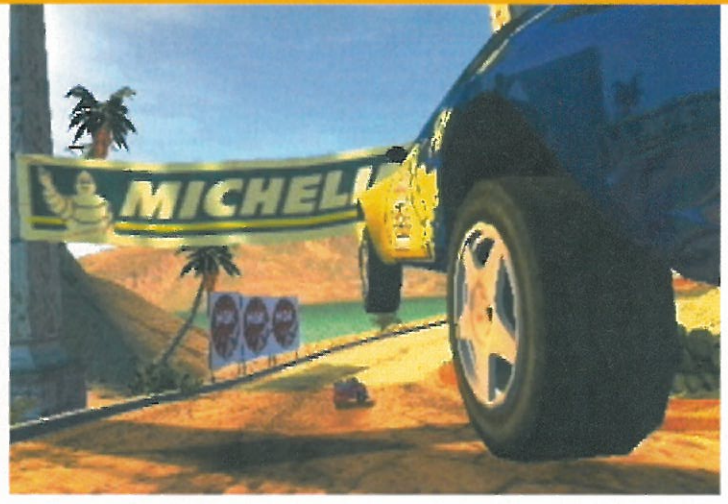
Como no todo iba a ser rally puro y duro, este intrépido coche se ha colado en el garaje del juego. Y en contra de lo que estáis pensando, corre que se las pela.

■ **LOS SIMULADORES NO SON DEL GUSTO DE TODOS,** y es por eso que el género del volante sigue recibiendo títulos como éste, que apuestan por una diversión más directa y un estilo mucho más sencillo. Pero no os penséis que «Shox» es un juego "intrascendente", porque viene arropado por un innovador desarrollo y un apartado técnico sorprendente.

Para empezar, contamos con 30 coches reales (Audi, Toyota, BMW...) y recorremos otros tantos circuitos en el desierto, la jungla o la nieve, en un campeonato con 6 categorías diferentes.

→ **CORREMOS CONTRA CINCO COCHES RIVALES,** y además de quedar bien clasificados para abrir el siguiente circuito, tenemos que superar el original reto de las "Shox Zones", unas zonas

UN RALLY DE LO MÁS ARCADE es lo que ofrece este juego, con unas carreras en las que frenar está casi prohibido.



UNA VISTA EN PLAN "MATRIX" tan vistosa como ésta se activa durante unos segundos cuando nuestro coche salta un terraplén o se da un "revolcón".

TAN RÁPIDO QUE OS DARÁ UN "SHOX"

Este título no sólo se aleja de los demás por su estilo arcade, sino también por ciertos ingredientes que le dan más "vidilla" a sus ya de por sí locas carreras.

LAS SHOX ZONES nos obligan a ponernos las pilas si queremos pasar primero. Ya podéis correr, porque hay dinero en juego...

LA SHOX WAVE se consigue con tres oros consecutivos. Si lográis manteneros dentro de ella, os llevaréis una buena recompensa.

de los circuitos que debemos recorrer lo más rápido posible para ganar medallas de oro, plata o bronce según cómo lo hagamos. La gracia del asunto es que si logramos varios oros seguidos, podemos correr de noche en ese mismo circuito, además de producir la llamada "Shox Wave", una onda que nos permite ganar dinero a espuertas si mantenemos el coche a su misma velocidad. ¿Y que hacemos con esa pasta? ¡Comprar nuevos coches!

→**EL JUEGO APUESTA POR EL ESPECTÁCULO** en todo momento, y eso afecta tanto al apartado visual como al control. Los derrapes se convierten en un factor decisivo en cada carrera, pues lo más importante es acelerar a tope y mantener a la vez la estabilidad del coche que, por cierto, "vuela" con bastante frecuencia. De no conseguirlo, nuestra carrocería se resentirá bastante, con abolladuras, faros rotos, piezas perdidas... En fin, no es realista, pero sí muy divertido.

LOS IMPACTOS EN LA CARROCERÍA pueden tener secuelas tan graves como ésta, aunque no afectan a la conducción.

EL MODO MULTIJUGADOR nos permite competir contra tres amigos echando carreras o en un modo en plan "tú la llevas".

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **SU ESTILO SENCILLO**, que seducirá a los amantes del riesgo y la velocidad sin complicaciones.
- **SU APARTADO GRÁFICO** es muy bueno, con enormes y sólidos escenarios y coches bien diseñados.

lo peor

- **LA FALTA DE OPCIONES**, pues no ofrece más que el modo de juego principal, que se puede quedar corto.
- **LA FÍSICA DE LOS COCHES** es demasiado irreal, ya que pesan muy poco y vuelcan con excesiva facilidad.

alternativas

Si hablamos de juegos de rally, el mejor es **«Colin McRae 3.0»**, aunque su estilo es mucho más realista y exigente, como ocurre también con **«V-Rally 3»**. Si os mola el estilo arcade de conducción, en este mismo número analizamos otras dos propuestas, aunque fuera del rally: **«Need for Speed Hot Pursuit 2»** y, sobre todo, el divertido **«Burnout 2»**.

GRÁFICOS Los coches son muy fieles a los reales y en ellos se aprecian todo tipo de reflejos, golpes, suciedad... Los escenarios son muy sólidos.	84
SONIDO El sonido del coche sobre las diferentes superficies está bien conseguido, y va acompañado de música cañera. No hay copiloto.	78
DURACIÓN Sólo cuenta con un modo de juego, aunque hay que reconocer que es bastante atractivo. El modo multijugador puede compensarlo.	69
DIVERSIÓN Sus carreras son de lo más frenético, y rebosan espectáculo por los cuatro costados. Es un juego sencillo, pero no simple.	80
PUNTUACIÓN FINAL	**80**

valoración

Hay que dejar claro que «Shox» no es un juego de rallies al uso, así que no busquéis en él tramos reales del campeonato ni ajustes mecánicos. Lo que ofrece este título es velocidad pura y dura, a través de alocadas carreras en las que más normal es llegar a la meta con el parachoques arrastrando. Lástima que no se haya ampliado la diversión con otros modos de juego además del principal, y que a larga pueda resultar un juego poco profundo, pero os aseguramos que si comulgáis con su estilo, podréis pasároslo de lo lindo con él.

RODRIGO BARRIOS

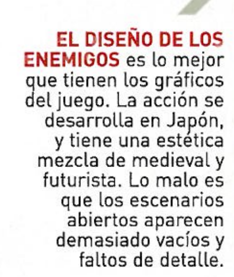
■ DISPAROS ■ NAMCO ■ 1-2 JUGADORES ■ CASTELLANO (textos) ■ 59,99 € (9.983 ptas.) ■ 18 años ■ Lanzamiento: Ya disponible

VARIOS MODOS DE DISPARAR

Si ya domináis el modo principal o simplemente queréis dejarlo aparcado durante un rato, tenéis a vuestra disposición un modo entrenamiento con diferentes misiones, y otro modo más para enfrentaros a los jefes finales.

1. EL MODO HISTORIA está dividido en tres fases diferentes, y podemos jugar a dobles con un colega. Tenemos que deshacernos de decenas de enemigos.
2. NO DISPARÉIS A ESTA CHICA si queréis superar esta prueba de gran precisión. Apuntad sólo a los samurais que van vestidos con armadura.
3. ESTE ESQUELETO EN LLAMAS es uno de los enemigos finales. Para acabar con él, lo mejor es estudiar atentamente su patrón de ataques.

DISPARAR SIN DESCANSO es nuestra labor principal en el juego. La rapidez con el gatillo es fundamental.



EL DISEÑO DE LOS ENEMIGOS es lo mejor que tienen los gráficos del juego. La acción se desarrolla en Japón, y tiene una estética mezcla de medieval y futurista. Lo malo es que los escenarios abiertos aparecen demasiado vacíos y faltos de detalle.

LOS NINJAS PRUEBAN PUNTERÍA

NINJA ASSAULT

Dos ninjas se han propuesto acabar con los malos a tiro limpio. ¿Os suena raro? ¡Es que estos ninjas ya no son como los de antes!

■ **EL CÓDIGO DE HONOR DE LOS NINJAS** brilla por su ausencia en este juego, en el que debemos eliminar a todo samurai enemigo... ¿katana en mano? No hombre, no, ahora lo que se lleva es una buena pistola, a ser posible la G-Con 2 que se vende con el juego. El objetivo es freir a tiros a todo enemigo que asome en la pantalla, pero no siempre basta con acertarles una vez, pues a veces disponen de una barra de energía. También podemos cargarnos los objetos de nuestro entorno para obtener poderes ninja, acumular puntos o descubrir nuevas áreas.

➔ADEMÁS DEL MODO ARCADE ORIGINAL de la recreativa en la que se basa, disponemos de un modo historia con tres largos capítulos que, una vez completados, nos dan libertad de acceso a todas sus misiones, y también un entrenamiento y un modo sólo con los jefes finales.

Gráficamente no es de lo mejor del género (el diseño de los enemigos cumple, pero los escenarios son más flojos), aunque sin embargo es más largo de lo normal para un juego de disparos, y además su desarrollo nos ha parecido bastante entretenido. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	66
■ SONIDO	72
■ DURACIÓN	74
■ DIVERSIÓN	75

Valoración: Al proceder de una recreativa de hace dos años sus gráficos "cantan" un poco, pero sus distintos modos de juego lo hacen más largo de lo normal para ser un juego de pistola.

PUNTUACIÓN FINAL 72

ALICANTE
San Juan. Tel.: 965 94 15 00
ASTURIAS (LUGONES)
Centro Comercial "Azabache".
Tel.: 98 526 41 03
BADAJOZ
Centro Comercial.
Ctra. de Valverde de Leganés.
Tel.: 924 24 40 15
BARCELONA
cuatro tiendas en:
• Badalona
P. Comercial Montigalà
Tel.: 93 465 31 12
• Sant Boi de Llobregat
Tel.: 93 630 88 86
• Sant Quirze del Vallés
el.: 93 721 47 75.
• Barcelona
C. C "Diagonal Mar".
Avda Diagonal s/n.
Tel.: 93 356 23 04.
BILBAO
Centro Comercial "Bilbondo".
Basauri
Tel.: 94 426 35 27
CÁDIZ, dos tiendas en:
• Puerto de Sta. María
Centro Comercial "El Paso".
Puerto Santa María.
Tel.: 956 83 31 11
• Los Barrios
Ctra. N-340 Km. 112,600 Pl.
"Palmones 3". Guadacorte.
Tel.: 956 67 52 10
CÓRDOBA
Centro Comercial
"El Arcangel".
Tel.: 957 75 00 06
GRANADA
Armilla.
Tel.: 958 13 56 33
A CORUÑA
Avda. Alfonso Molina s/n.
Tel.: 981 17 01 66
LAS PALMAS
C. C. "Las Arenas".
Tel.: 928 49 49 62
LEÓN
Tel.: 987 26 29 00
MADRID, cuatro tiendas en:
• Majadahonda
Centro Comercial "Milenium".
P.C. El Carralero.
Tel.: 91 679 50 85
• Alcorcón
Centro Comercial "Alcorcón".
Tel. 91 689 01 60
• Torrejón
Parque Corredor
Tel.: 91 656 05 95
• Alcobendas
C. C. "Río Norte"
Tel.: 91 661 43 14.
MÁLAGA
Tel.: 95 224 57 20.
MURCIA
Centro Comercial
"Las Atalayas".
Tel.: 968 24 21 28
PALMA DE MALLORCA
Urbanización Son Fuster.
C/ Del Ter, n 19.
Tel.: 971 47 45 61.
PAMPLONA
Centro Comercial "Iruña II"
Tel.: 94 830 27 50.
SAN SEBASTIÁN
C. C. "Garbera".
Tel.: 943 40 14 55.
SEVILLA
C. C. "Los Arcos".
Tel.: 95 467 00 90.
TENERIFE
Centro Comercial La Laguna.
Tel.: 92 231 18 45.
VALENCIA, dos tiendas en:
• Burjasot
C. C. "Parque Albán".
Tel.: 96 390 16 76
• Sedaví
Tel.: 96 396 02 40.
VALLADOLID
Tel.: 98 337 34 55
VIGO
Tel.: 986 23 56 41
ZARAGOZA
Centro Comercial Utebo.
Tel.: 976 78 64 44

SÓLO EN TIENDAS TOYS "R" US

GAME BOY ADVANCE

¡¡AHORRA!! 25€ en el Pack que tu elijas

DOBLE NAVIDAD

CONSOLA GBA (COLORES A ELEGIR) + PACK 10 ACCESORIOS + DRAGÓN BALL (EL LEGADO DE GOKU)

159,99 €

CONSOLA PS2 + MANDO DUAL SHOCK + VOLANTE PS2 + BURNOUT 2

329,99 €

PS2 PlayStation.2

¡¡LANZAMIENTOS!!

¡¡REGALO!! (LIMITADO A 500 UNDS.) DE UN MÁGNIFICO RELOJ DE HARRY POTTER AL RESERVAR EL JUEGO

- PSONE 39,99€
- PS2 o GAME CUBE 65,99€
- XBOX 69,99€

DISPONIBLE 22 de noviembre

- PSONE 34,99€
- GBA 54,99€
- PS2 o GAME CUBE 65,99€
- XBOX 69,99€

DISPONIBLE 8 de noviembre

PIDE TU ¡¡REGALO SORPRESA!! AL RESERVAR UNO DE ESTOS JUEGOS (LIMITADO A 500 UNDS.)

59,99€

DISPONIBLE 19 de noviembre

PIDE TU ¡¡REGALO SORPRESA!! AL RESERVAR ESTE JUEGOS (LIMITADO A 500 UNDS.)

DISPONIBLE 27 de noviembre

DISPONIBLE 8 de noviembre

PIDE TU ¡¡REGALO SORPRESA!! AL RESERVAR UNO DE ESTOS JUEGOS (LIMITADO A 500 UNDS.)

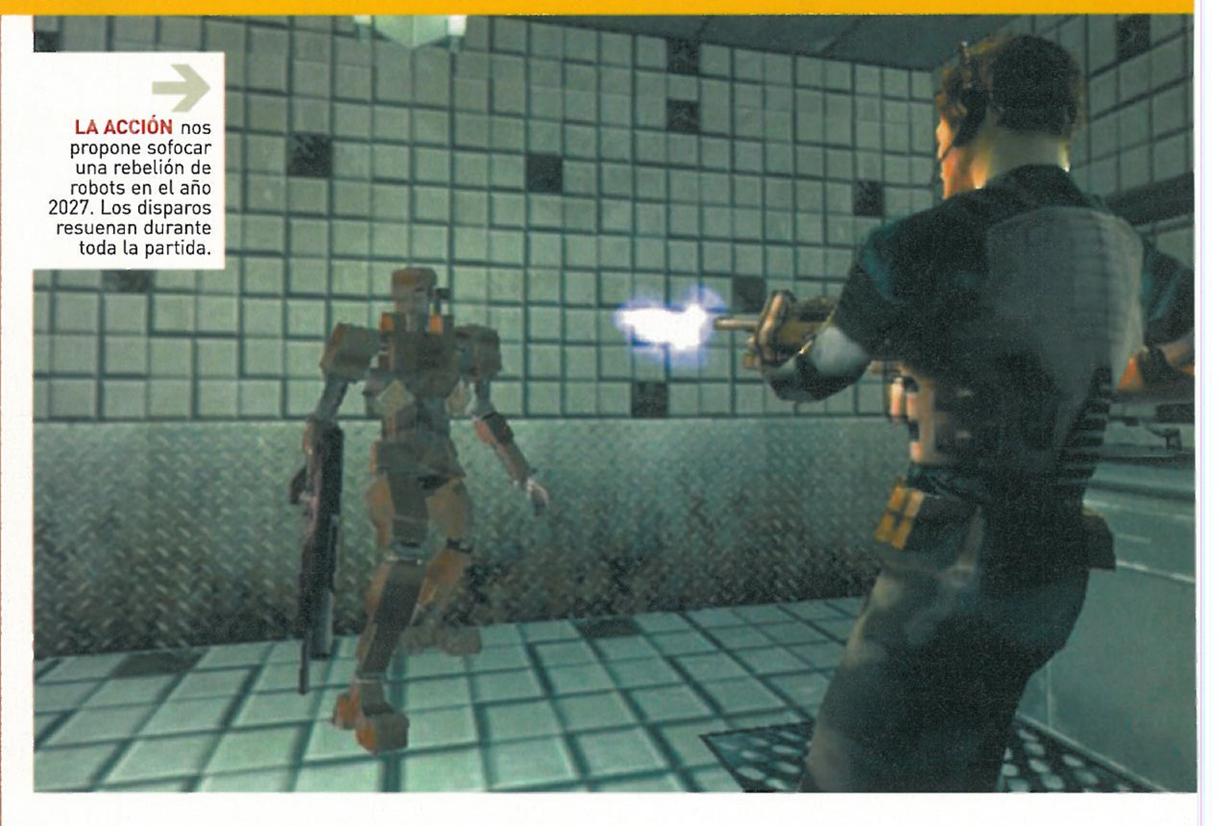
- PS2 64,99€
- GAME CUBE 69,99€

- GAME CUBE 54,99€
- PS2 65,99€

¡¡REGALO!! LLÉVATE UNA CAMISETA AL COMPRAR EL JUEGO (LIMITADO A 300 UNDS.)

59,99€

■ ACCIÓN ■ INFOGRAMES ■ 1 JUGADOR ■ INGLÉS ■ 59,95 € (9.974 ptas.) ■ +18 ■ Lanzamiento: 1 de noviembre



LA ACCIÓN nos propone sofocar una rebelión de robots en el año 2027. Los disparos resuenan durante toda la partida.

LOS ROBOTS SE CABREAN

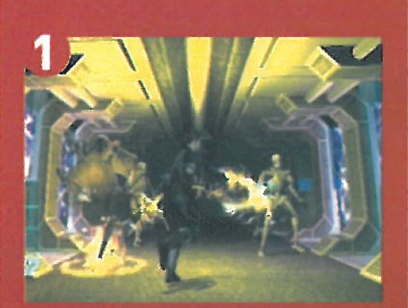
TERMINATOR DAWN OF FATE

Menudo día llevo: se me rompe el vídeo, el coche no arranca, se "cuelga" el ordenador... ¡Con este juego pienso vengarme de tanta máquina del demonio!

■ **ESTE JUEGO DE ACCIÓN EN TERCERA PERSONA** está ambientado en el caótico futuro que aparecía al principio de la película "Terminator": tras pillarse un "rebote" de aúpa, los robots han formado un ejército para acabar con la raza humana, así que nos toca detenerlos controlando a tres miembros de la resistencia (se nos asigna uno al comienzo de cada fase, pero los tres son básicamente iguales).

Los 11 niveles del juego nos proponen una serie de objetivos, como destruir una planta de energía o proteger a John Connor, el jefe de la resistencia, pero que no os asuste el "marrón" que os ha caído encima, porque en cada fase contamos con un buen número de armas y un medidor de adrenalina que nos permite movernos más rápido y golpear más fuerte cuando se activa. Además, es posible mejorar algunas características de los personajes, como el número máximo de balas que pueden llevar.

→ **LA AMBIENTACIÓN APOCALÍPTICA** de la que os hablábamos al principio es otro de los puntos fuertes del juego, y se apoya en un apartado gráfico bastante bueno, en el que desta-

1


2

3

¡CORRED A LAS BARRICADAS!

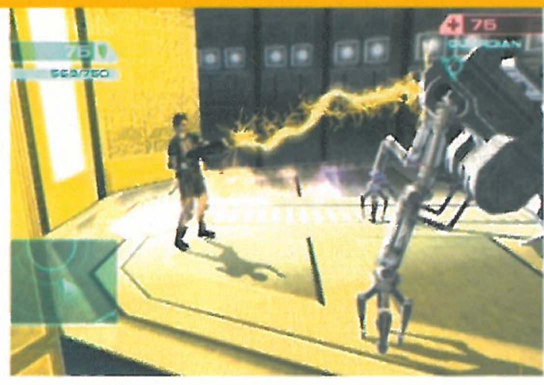
Si nos fiamos de este juego, en el año 2027 las máquinas van a intentar destruirnos, así que para estar preparados, aquí os damos tres valiosas claves para que os convirtáis en miembros eficaces de la resistencia "anti-robot".

1. **ELIMINAD A LOS ROBOTS**, pues los muy desagradecidos han olvidado que los inventamos y quieren liquidarnos.
2. **SUBID VUESTRA ADRENALINA** a base de cargaros enemigos, ya que seréis más fuertes y no os dolerán tanto los golpes en los combates cuerpo a cuerpo.
3. **CUMPLID TODOS LOS OBJETIVOS** de cada nivel, que en más de una ocasión consisten en derrotar a robots gigantes.

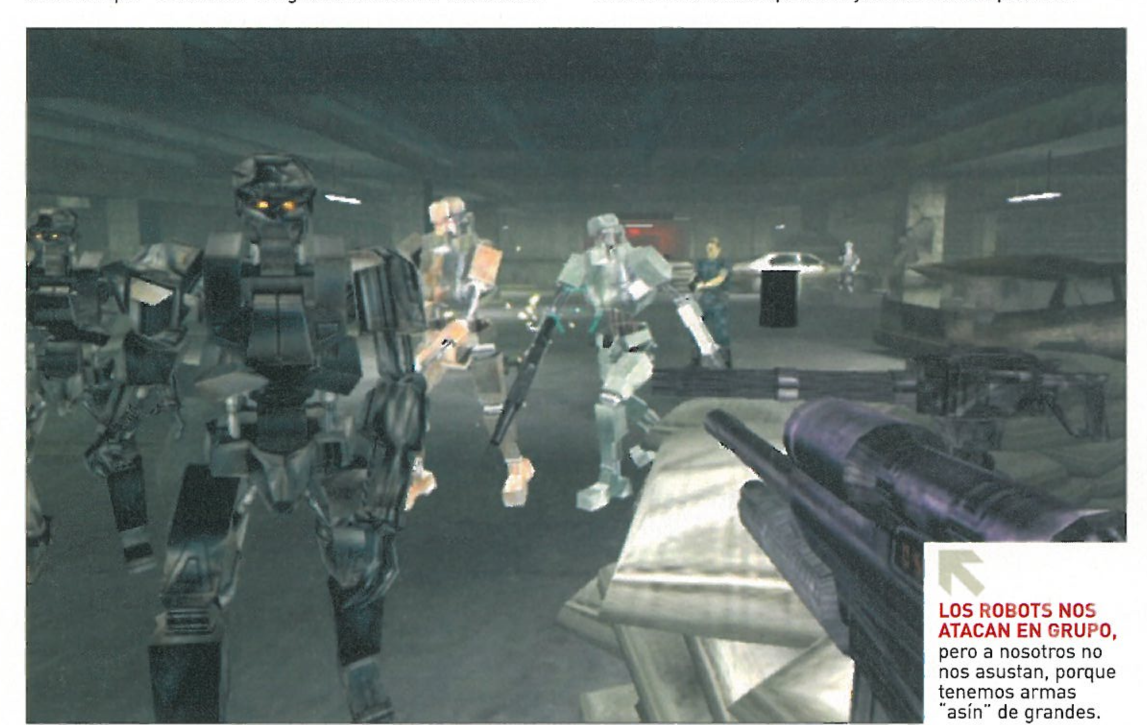
REESE →

¿Os suena este nombre? Seguro que sí, porque en las pelis de "Terminator" es el humano que viaja al pasado para salvar a Sarah Connor del ataque de Schwarzenegger. Es uno de los 3 protagonistas del juego.

LAS MISIONES son de lo más destructivas. En este caso tenemos que "desactivar" un gran ordenador a toda costa.



EL SISTEMA DE CÁMARAS FIJAS provoca que en muchas ocasiones la acción quede alejada de nuestra posición.



LOS ROBOTS NOS ATACAN EN GRUPO, pero a nosotros no nos asustan, porque tenemos armas "asín" de grandes.

REBELDES DE ARMAS TOMAR

Las armas son elementos muy importantes en cualquier juego de acción que se precie. Como este título lo es, y los robots tampoco se andan con chiquitas, aquí tenéis todo lo que debéis saber sobre las "herramientas de trabajo" de la resistencia.

ESTE BASTÓN ELÉCTRICO nos permite combatir "cuerpo a chapa", y además rematar a los malos cuando estén en el suelo.

SI FIJAMOS A LOS ENEMIGOS podemos disparar nuestras armas de fuego sin desperdiciar ni una sola bala del cargador.

LA VISTA SUBJETIVA es muy práctica para afinar la puntería y disparar a la cabeza de los robots, que es su punto débil.

can el diseño de los escenarios, todos ellos 3D, y los efectos de iluminación en tiempo real. Sin embargo, el resultado final tiene algunos fallos, como un sistema de cámaras fijas que a menudo nos presenta la acción demasiado lejana y provoca ligeros fallos en el control al pasar de una a otra, o un desarrollo bastante lineal. Claro, que si os mola esto de apretar el gatillo sin parar, este juego no os va a defraudar. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LA ACCIÓN SALVAJE**, porque estamos todo el rato disparando y esquivando balas enemigas.

■ **LOS ESCENARIOS**, que están realizados en 3D y presentan un diseño de bastante calidad.

lo peor

■ **EL DESARROLLO LINEAL:** para abrir algunas puertas tenemos que eliminar a todos los enemigos.

■ **LAS CÁMARAS**, que son fijas y muchas veces se quedan situadas demasiado lejos de la acción.

alternativas

¿Buscáis juegos de acción en tercera persona? Mmmm, no se nos ocurre ninguno, si exceptuamos los dos capítulos de la saga **«Onimusha»**, **«Devil May Cry»**, **«State of Emergency»**, **«Hunter: The Reckoning»**, **«Max Payne»** o **«Men in Black 2»**, que también se basa en una película. Salvo el último, todos los demás son mejores que este «Terminator».

■ **GRÁFICOS** Los decorados son buenos, y los efectos de iluminación excelentes, pero las animaciones son bruscas y las cámaras fallan. **75**

■ **SONIDO** La música cambia al ritmo de la acción y es bastante cañera, pero los efectos no son para tirar cohetes y las voces están en inglés. **79**

■ **DURACIÓN** Los 11 niveles nos parecen pocos, y no hay demasiados extras interesantes por desbloquear que nos inciten a jugar de nuevo. **60**

■ **DIVERSIÓN** Encontramos acción a raudales y podemos modificar a los personajes, pero el desarrollo es lineal y hay fallos en el control. **68**

PUNTUACIÓN FINAL 70

valoración

Sin duda alguna, el mayor atractivo de este juego radica en los altos niveles de acción que nos propone, ya que se pueden contar con los dedos de una mano los segundos que no estamos disparando. Además, gracias al sistema para fijar a los enemigos, podemos pasar de un objetivo a otro rápidamente y la acción, además de intensa, es muy rápida. Por todo ello, los amantes de los shooters vais a disfrutar con este juego, aunque claro, tendréis que perdonar el desarrollo, los fallos del control y el sistema de cámaras fijas.

■ Aquí puedes encontrar el resto de los juegos que salen a la venta este mes.

PS2
FORMULA 1 2002

■ VELOCIDAD ■ SONY ■ 1 - 2 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 64,95 € (10.807 ptas.) ■ T. P.

¿FORMULA 1 Y ARCADE? ¿Pero qué clase de "potaje" es ése para un juego de F1? Vaaaale, puede que a los más puristas no les guste, pero ésa es la apuesta de este juego. Junto a cinco modos de juego, que incluyen "peleas" entre dos escuderías o desafíos para desbloquear secretos, encontramos el añadido de dos nuevas escuderías (Renault y Toyota) y unos gráficos más competentes que en la anterior entrega. Novedades a las que se unen unos rivales con una I.A. alta, que nos pondrán las cosas difíciles en la mayoría de los circuitos: cerrándonos el paso, "utilizándonos" para adelantar, echándonos fuera de la pista... Eso sí, no esperéis un control demasiado realista, ya que podemos derrapar y maniobrar a nuestro gusto sin salirnos de la pista. ¡Si es que es difícil hasta pegarse una galleta! En definitiva, puede que no sea un juego demasiado realista, pero no es obstáculo para que resulte un producto divertido y muy recomendable.

valoración Su control no es demasiado realista que digamos, pero su variedad de modos y diversión compensan bastante esa carencia.

GBA | DUKE NUKEM ADVANCE

■ SHOOT'EM UP ■ TAKE 2 ■ 1 - 4 JUGADORES ■ INGLÉS
■ 49,95 € (8.311 ptas.) ■ +12 años

¡Vuelve el rey! ¿A quién le patea el trasero? Pues a unos alienígenas con ganas de "catar" su armamento: escopetas, metralletas, un rayo congelante y hasta un "encogedor", para pisar a los malos como a hormigas. Divertido, muy bueno técnicamente y además original para la Advance.

valoración Por Duke no pasan los años: sigue protagonizando los shooters subjetivos más divertidos, y su socarronería es ya legendaria.

PSONE | FIFA 2003

■ FÚTBOL ■ EA ■ 1-4 JUGADORES ■ CASTELLANO
■ 39,95 € (6.647 ptas.) ■ TODOS LOS PÚBLICOS

Por «FIFA» no pasa el tiempo... ¿o sí? Nadie lo diría jugando a esta versión que mantiene los mismos gráficos, el mismo control, casi las mismas opciones que sus antecesoras. No hay apenas novedades, el balón es ahora más "caprichoso" y el conjunto se mueve bastante mal. Una pena.

valoración Vale que la saga «FIFA» tenga tirón entre los futboleros pero la verdad es que éste es el mismo perro con distinto collar. Mal hecho.

GC | TUROK EVOLUTION

■ SHOOTER SUBJETIVO ■ ACCLAIM ■ 1 - 4 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 64,95 € (10.807 ptas.) ■ +18 años

Mecachis, con lo que mola tener un montón de armas, muchos enemigos "reptilescos" contra los que usarlas y hasta nuestro propio dinosaurio volador... Si todo es muy divertido, vale, lo que pasa es que a un "shooter" tan divertido no se le puede endosar ese "popping", esa niebla y esas texturas.

valoración Nuestro amigo Turok no cambia en GC. Su aventura es divertida y con muchas posibilidades, pero esos gráficos...esos gráficos...

XBOX-GC | NEED FOR SPEED HP2

■ VELOCIDAD ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO
■ 69,95 € (11.639 ptas.) ■ TODOS LOS PÚBLICOS

La verdad es que está muy bien pillar un coche y jugar a policías y ladrones. Y además, menudos cochazos: Porsche, BMW, Lamborgini... ¡Todos van "escopetaos"! Y los gráficos no se quedan atrás. Una lástima que el control no sea muy apurado, porque tienen más pruebas que el de PS2.

valoración Si el control fuese más ajustado, sería un verdadero "crack". Por esa razón estas versiones son algo inferiores a la de PS2.

81

XBOX | QUANTUM REDSHIFT

■ VELOCIDAD ■ MICROSOFT ■ 1 - 4 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ +12 años

La velocidad en el futuro es altísima. En 16 circuitos pilotamos bólidos que alcanzan velocidades "de flipar", contra rivales muy "espabilaos", que nos atacar con el armamento esparcido por las pistas. Son unas carreras intensas y divertidas, pero la profundidad no es muy grande que digamos.

valoración Es divertido, pero no deja de ser un calco de otros títulos de carreras futuristas. Y ya se sabe, quien da primero, da dos veces.

PS2 | WRECKLESS

■ ACCIÓN ■ ACTIVISION ■ 1 JUGADOR ■ INGLÉS
■ 54,95 € (9.143 ptas.) ■ TODOS LOS PÚBLICOS

¡Hay que acabar con la Yakuza! Y para hacerlo, qué mejor que pillar uno de los 14 coches del juego y emprenderla a golpes contra ellos, sus coches, sus puestos de comida... Mucha variedad, muchas misiones, dos modos historia y diversión a tope para esta mezcla de acción y velocidad.

valoración No es un juego de coches, y tampoco de acción, si nos apuráis. ¡Es de demolición! Muchas misiones, muchos coches, "mu chulo".

■ Aquí puedes encontrar el resto de los juegos que salen a la venta este mes.

GC MAGICAL MIRROR

■ AVENTURA GRÁFICA ■ NINTENDO ■ 1 JUGADOR
■ CASTELLANO ■ 54,95 € (9.143 ptas.) ■ T. P.

A MICKEY LE TENÍA QUE PASAR: quedarse sopa, caerse por un espejo mágico y aparecer en otra dimensión donde todo funciona al revés y los objetos tienen vida. Pero como es un ratón muy "echao pa'lante", sabe revisar los escenarios en busca de pistas que le permitan avanzar y regresar a casa. Las fases se dividen en habitaciones en las que debemos mover el puntero en forma de mano hacia los objetos que lo hagan reaccionar (la mecánica clásica de las aventuras gráficas). Es más enrevesado de lo que parece, por lo que aquellos que busquen un plataformas o un juego infantil pueden llevarse una gran sorpresa. A nosotros nos ha gustado, pero pensamos que el concepto es demasiado áspero para ser un juego protagonizado por la estrella de Disney. Ah, y la compatibilidad con GBA, por medio del cartucho «Magical Quest», es más anecdótica que otra cosa, ya que sólo sirve para conseguir unos ítems que ni siquiera son imprescindibles.

valoración Muchos acudirán a este juego en busca de algo infantil, pero los que insistan descubrirán una aventura que merece la pena. **73**

XBOX | CONF.: DESERT STORM

■ ACCIÓN ■ SCI ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO
■ 62,95 € (10.474 ptas.) ■ +16 años

"Mambrú se fue a la gueeerra..." Pero no se fue sólo, sino que en este juego de acción 3D en tercera persona cuenta con la ayuda de un escuadrón, y podemos dar órdenes de apoyo a nuestros compañeros. La cosa se hace divertida, pese a no ser la "repera" técnicamente hablando.

valoración Lo de luchar contra los "enemigos del mundo" está de moda, así que este juego hará las delicias de gente con espíritu combativo.

GC | DOSHIN THE GIANT

■ ESTRATEGIA ■ NINTENDO ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO
■ 54,95 € (9.143 ptas.) ■ TODOS LOS PÚBLICOS

Doshin es un gigante con dos caras: en su lado bueno y amarillo, ayuda a los habitantes de una isla, transformando el terreno. En su lado rojo y malote, ¡los destruye! y acaba con los poblados. Mola jugar a ser dios y buscar un equilibrio entre Bien y Mal, pero no tarda en hacerse monótono.

valoración Como es acostumbrado, Nintendo reincide en la originalidad, pero el concepto se queda corto. Entretenido sin más.

XBOX | SHADOW OF MEMORIES

■ AVENTURA ■ KONAMI ■ 1 JUGADOR
■ CASTELLANO ■ 69,95 € (11.639 ptas.) ■ +13 años

Reconocemos que comenzar una aventura muriendo es original. Pero si nuestro cometido se reduce a recorrer el pueblo, conversar con personajes y resolver puzzles (además de morir unas cuantas veces más para desentrañar el misterio), pues hombre, se nos hace un poco simple.

valoración Lo de retroceder en el tiempo para cambiar la historia es original, pero es una conversión de un juego ya "veterano", y se le nota.

PS2 | G.G.: BIKE STREET.

■ DEPORTIVO ■ MIDWAY ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO
■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ +15 años

Receta para un juego tópico de "extreme biking": diez circuitos, 21 personajes, trucos para hacer en el aire, la clásica mecánica de retos y puntos para ir avanzando y un poco de música cañera...pero ¡por favor!, que todo sea de una calidad mínima, porque en este juego no se salva casi nada.

valoración Uno de los controles más nefastos que hemos visto, unido a un apartado técnico muy flojo. ¡Dave Mirra, cómo te queremos!

PS2 | TREASURE PLANET

■ PLATAFORMAS ■ DISNEY ■ 1 JUGADOR
■ CASTELLANO ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ +12 años

Disney sigue en su línea. Con el estreno de su nueva película, no se rompe la cabeza y nos ofrece el juego de siempre, otro plataformas con los únicos aciertos de alguna fase de velocidad y las secuencias de la peli. Secuencias, salto y muchos colorines. ¿Para cuando algo nuevo?

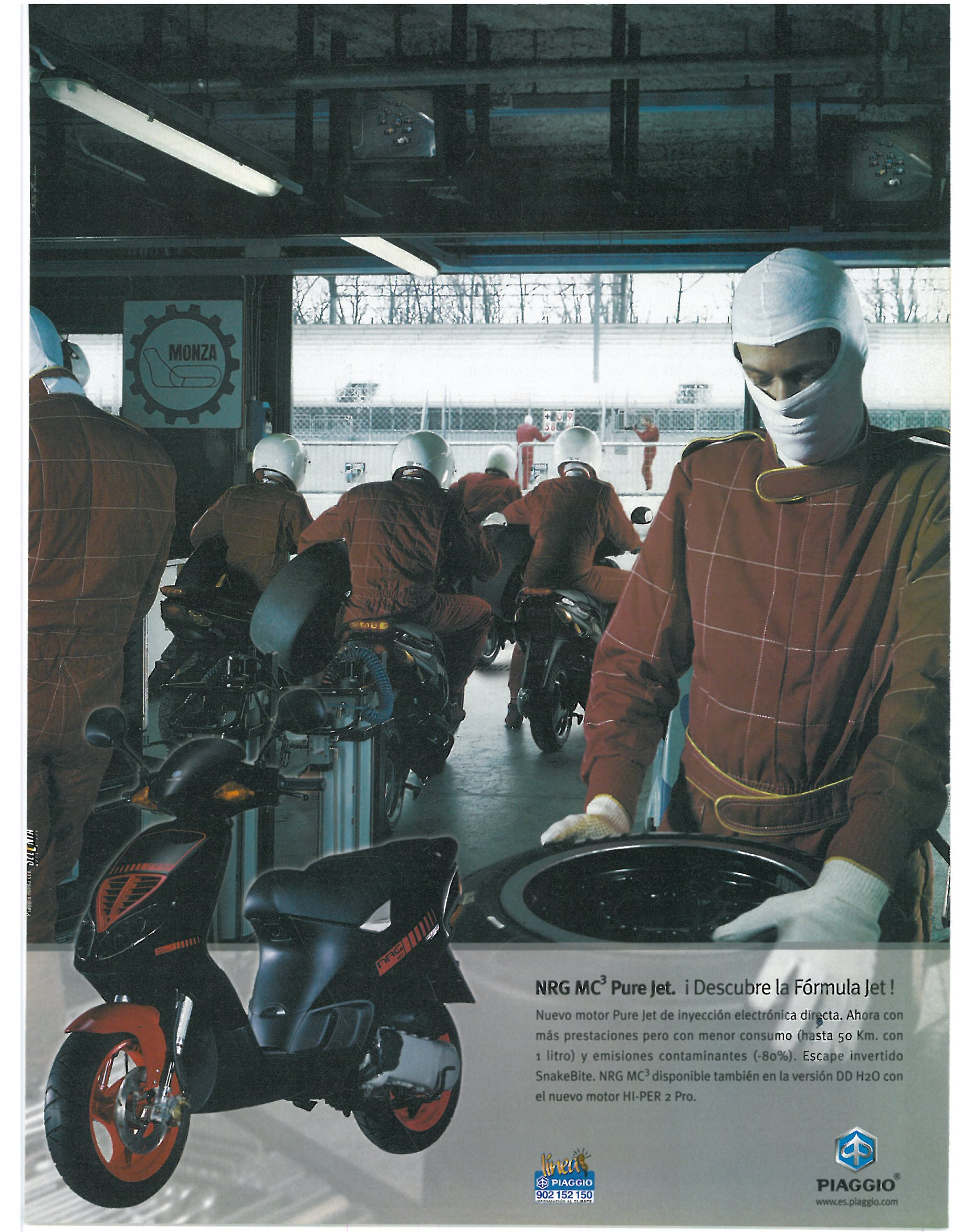
valoración A ver cuándo se animan en Disney de una vez a hacer algo distinto al típico y tópico plataformas. Se repiten más que el ajo...

GC | PRO RALLY

■ VELOCIDAD ■ UBI SOFT ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO
■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ TODOS LOS PÚBLICOS

Que sí, que un buen juego de rallies debe tener licencias oficiales (20 no está nada mal), muchas etapas, modos de juego como Trofeo, Campeonato y Arcade, e incluso un control ajustado... pero si los gráficos son mediocres y el desarrollo se hace poco original, es difícil que destaque.

valoración ¿Público en 2D? ¿Popping? GameCube es capaz de mucho más, hombre. Al menos se aportan opciones y un control apañado.


MONZA
NRG MC3 Pure Jet. ¡ Descubre la Fórmula Jet !
Nuevo motor Pure Jet de inyección electrónica directa. Ahora con más prestaciones pero con menor consumo (hasta 50 Km. con 1 litro) y emisiones contaminantes (-80%). Escape invertido SnakeBite. NRG MC3 disponible también en la versión DD H2O con el nuevo motor HI-PER 2 Pro.
línea PIAGGIO
902 152 150
PIAGGIO®
www.es.piaggio.com

SELECCIÓN HOBBY CONSOLAS

NUEVA ENTRADA EN LISTA

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

1 Metal Gear Solid 2
PLAYSTATION 2

POSICIÓN ANTERIOR 1
MESES EN LISTA 9

Con sus técnicas de espionaje, este juego consigue mantenerse "agazapado" en el primer puesto.

2 Resident Evil
GAMECUBE

POSICIÓN ANTERIOR 3
MESES EN LISTA 3

Un poco más, sólo un pequeño paso más, y este juego se convertirá en el más aclamado en nuestra redacción.

3 Super Mario Sunshine
GAMECUBE

POSICIÓN ANTERIOR 9
MESES EN LISTA 2

Ayudado por sus nuevos propulsores "a chorro", Mario ha subido seis puestos de una tacada. ¡Y sigue!

4 Pro Evolution Soccer 2
PLAYSTATION 2

POSICIÓN ANTERIOR -
MESES EN LISTA 1

La simulación que propone este juego de Konami es tan alucinante, que cada nueva entrega es un nuevo éxito.

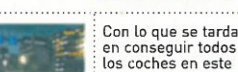
5 Medal of Honor Frontline
PLAYSTATION 2

POSICIÓN ANTERIOR 4
MESES EN LISTA 6

Dicen que el que no conoce la historia está condenado a repetirla, pero aquí repetimos aunque la conozcamos...

6 Gran Turismo 3
PLAYSTATION 2

POSICIÓN ANTERIOR 6
MESES EN LISTA 9



Con lo que se tarda en conseguir todos los coches en este juego, es normal que todavía esté en nuestras listas.

7 Tekken 4
PLAYSTATION 2

POSICIÓN ANTERIOR 5
MESES EN LISTA 2

Ya llevamos un par de meses dando caña a este grupo de luhcadores, y aún aguantan como el primer día.

8 FIFA 2003
PLAYSTATION 2, XBOX, GC

POSICIÓN ANTERIOR -
MESES EN LISTA 1

Esta vez EA Sports sí que ha logrado convencernos con la nueva y completa entrega de su saga futbolera estrella.

9 Star Wars Rogue Leader
GAMECUBE

POSICIÓN ANTERIOR 8
MESES EN LISTA 7

Anakin y compañía se resisten a dejar la lista de los 10 escogidos, aunque poco a poco va cediendo puestos.

10 Pro Evolution Soccer
PLAYSTATION 2

POSICIÓN ANTERIOR 2
MESES EN LISTA 9

Es normal que, al salir la secuela de este juego, la otra entrega caiga... ¡pero el caso es que sigue en lista!

LOS PREFERIDOS DE...

Manuel del Campo

1	Metal Gear Solid 2	PS2
2	Resident Evil	GC
3	Tekken 4	PS2
4	FIFA 2003	PS2
5	Colin McRae 3.0	XBOX
6	Pro Evolution 2	PS2
7	Medal of Honor	PS2
8	Virtua Tennis 2k2	DC
9	Eternal Darkness	GC
10	Commandos 2	XBOX

Javier Abad

1	Pro Evol. Soccer	PS2
2	Metal Gear Solid 2	PS2
3	Medal of Honor	PS2
4	Tekken 4	PS2
5	Halo	XBOX
6	Resident Evil	GC
7	Commandos 2	XBOX
8	Gran Turismo 3	PS2
9	FIFA 2003	PS2
10	Super Mario 64	N64

David Martínez

1	Metal Gear Solid 2	PS2
2	SW. Rogue Leader	GC
3	S. Mario Sunshine	GC
4	TimeSplitters 2	XBOX
5	Gran Turismo 3	PS2
6	GTA III	PS2
7	Medal of Honor	PS2
8	Resident Evil	GC
9	Pro Evol. Soccer 2	PS2
10	Final Fantasy X	PS2

Roberto Ajenjo

1	Pro Evol. Soccer 2	PS2
2	FIFA 2003	PS2
3	Final Fantasy VII	PS
4	Final Fantasy X	PS2
5	Gran Turismo 3	PS2
6	S. Mario Sunshine	GC
7	Resident Evil	GC
8	Metal Gear Solid 2	PS2
9	SW Rogue Leader	GC
10	Burnout 2	PS2

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona en base a las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

LOS MÁS ESPERADOS

1 Zelda
GAMECUBE
Ya no nos cabe ninguna duda, porque mes tras mes sigue estando al frente de esta lista: La nueva aventura de Link es el juego más esperado por todo el mundo.

2 Resident Evil Zero
GAMECUBE
El remake de «Resident Evil» ya está a la venta, así que ha abandonado esta lista. Pero claro, ahora lo que todos quieren ver es la siguiente entrega.

3 Metroid Prime
GAMECUBE
Por muchos shoot'em up subjetivos que lleguen a las consolas, vosotros seguís teniendo muchas ganas de probar en GC esta conversión del clásico de Super Nintendo.

4 Starfox Adventures
GAMECUBE
Fox McCloud tiene ya casi a punto su llegada a la nueva consola de Nintendo, y la verdad es que promete ser uno de los títulos más interesantes de la consola.

5 GTA Vice City
PLAYSTATION 2
Aunque su salida en PS2 es inminente, el reportaje del mes pasado ha hecho que aumenten vuestras ganas de hacer el bestia por las calles. Pero sólo virtualmente, desde luego.

LOS 5 MEJORES

1 FIFA 2003
Después de la irregular versión de 2002, EA Sports ha encontrado un nuevo modelo de jugabilidad, mucho más asequible y divertido, y encima tiene todas las plantillas reales, los trajes y comentaristas que molan todo. ¡Es mejor que en la realidad!

TU OPINIÓN CUENTA

Envíanos tus 10 favoritos o tus críticas (con foto) a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS
  c/ Los Vascos nº 17. 28040 Madrid
  Indicando en el sobre: Los mejores
- losmasesperados.hobbyconsolas@hobbypress.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@hobbypress.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@hobbypress.es

VUESTRAS CRÍTICAS

TUROK EVOLUTION

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

La críticas llegadas a nuestra redacción durante este mes han sido muy variadas. Ahí van algunas de ellas:

@ No sobresale del montón

Héctor Fernández (e-mail)

Decepcionante. Al principio pensé que iba a ser la bomba, pero no, su horrible control le quita muchos puntos, y sus gráficos al final no han sido tan buenos como se suponía que iban a ser. Yo creo que han querido terminar el juego demasiado pronto, y eso ha terminado por dar lugar a un juego que no sobresale del montón.

VALORACIÓN: 72

¿Eso era una IA trabajada?

Rubén Pérez (Madrid)

Varios años esperando este juego y al final ha resultado ser mucho peor de lo que todos esperábamos. Lo peor de todo es matar a un enemigo, y ver otro justo a su lado, de espaldas, que ni se entera, y uno se acerca tan tranquilo y le mata de un tiro. ¿Y eso era una Inteligencia Artificial muy trabajada? Me parece que los programadores no han cumplido todas las promesas que nos habían hecho.

VALORACIÓN: 65

@ Una gran aventura

"Pini" (Castrillo de los Polvazares, León)

Pues yo no estoy muy de acuerdo en cómo habéis puntuado a este juego. Yo tengo una Xbox, y a mi me parece una gran aventura, variada, muy bien ambientada y con un sonido 5.1 que me pone los pelos de punta.

VALORACIÓN: 85

El mes que viene mandad vuestras críticas sobre:

TEKKEN 4

¡Y no olvidéis enviar vuestra foto!

VUESTROS FAVORITOS

1 — Final Fantasy VIII — PLAYSTATION
Posición anterior: - · Meses en lista: 1

El mes pasado se cayó de la lista, pero sólo era un espejismo: «FFVIII» vuelve a ser el preferido de todos.

2 — Final Fantasy X — PLAYSTATION 2
Posición anterior: 4 · Meses en lista: 5

Tidus no está por la labor de dejar que sus "colegas" de la saga le dejen atrás, y aquí se ha metido, el segundo.

3 — Zelda: Ocarina of Time — NINTENDO 64
Posición anterior: 5 · Meses en lista: 9

Link se resiste a dejar los polígonos que tantas alegrías le han dado, así que se ha alzado con el tercer lugar.

4 — Metal Gear Solid 2 — PLAYSTATION 2
Posición anterior: 2 · Meses en lista: 8

En cuanto os han contado la llegada de un tal «Splinter Cell», ¡Snake ha bajado dos puestos en vuestras listas!

5 — Gran Turismo 3 — PLAYSTATION 2
Posición anterior: 3 · Meses en lista: 4

Los coches de este espléndido juego han metido quinta, y ya no hay quien los pare. Veremos si «Colin» lo hace.

6 — Super Smash Bros. Melee — GAMECUBE
Posición anterior: - · Meses en lista: 1

Parece que todavía os encanta eso de coger 4 mandos y dar "leña" a otros tantos de vuestros "queridos" amigos.

7 — Star Wars Rogue Leader — GAMECUBE
Posición anterior: - · Meses en lista: 1

La Fuerza vuelve a acompañar al mejor juego de "Star Wars" que nunca haya visto consola alguna.

8 — GTA III — PLAYSTATION 2
Posición anterior: 9 · Meses en lista: 2

Si llega un tipo con una recortada y te dice que le subas del octavo puesto al noveno... ¿quién se puede negar?

9 — Resident Evil — GAMECUBE
Posición anterior: 7 · Meses en lista: 2

No hay nada mejor que remodelar un juego para lograr que se vuelva a ser un éxito de ventas, ¿verdad?

10 — Devil May Cry — PLAYSTATION 2
Posición anterior: - · Meses en lista: 1

"El infierno de Dante" no es un libro, sino un juego repleto de acción y disparos que aún arrasa en PS2.

QUÉ SE HA DICHO DE...

	Tekken 4		Turok Evolution	
HC	Si os apetece dar unos cuantos golpes virtuales, compráoslo.	92	No alcanza las expectativas, por algunos defectos gráficos.	78
GamePro	Podría ser más profundo, pero su renombre sigue intacto.	90	Sus defectos lo dejan como una buena opción sólo para alquilar.	70
IGN.com	Técnicamente superior, pero orientado a los más expertos.	90	La IA a veces lo hace demasiado fácil, y a veces demasiado difícil.	71
EGM	En muchos sentidos, es igual que las entregas anteriores.	70	Argumento de risa, escenarios pobres, y dificultad que viene y va.	50

•HC: Hobby Consolas •GamePro: Revista Inglesa •IGN.com: Web USA •EGM: Revista USA

UEGOS DE FÚTBOL DE NUEVA GENERACIÓN

PS2, GC, XBOX

PS2

2 PRO EVOL. SOCCER 2
Si os gusta la simulación realista, este es el auténtico rey del deporte... ¡rey!

PS2

3 ESTO ES FÚTBOL 2003
Este título casi alcanza el equilibrio perfecto entre el realismo y la jugabilidad.

GC, XBOX

4 ISS2
Este "hermano pequeño" del «Pro» es menos popular, pero también es divertido.

PS2, XBOX

5 SOCCER SLAM
Puede que no sea el juego de fútbol más real... pero jugando a 4 te partes de risa.

LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos de cada consola clasificados por géneros

PLAYSTATION 2

Género	#	Juego	Puntuación
Fútbol	1	FIFA 2003	93
	2	Pro Evol. Soccer 2	90
	3	Esto es Fútbol 2003	89
Aventura	1	Metal Gear Solid 2	96
	2	Devil May Cry	96
	3	RE Code Veronica X	93
Varios	1	Aggressive Inline Skat.	90
	2	Tony Hawk 3	90
	3	Time Crisis II	85
Shoot'em up	1	TimeSplitters 2	91
	2	M. of Honor Frontline	90
	3	Half Life	90
Lucha	1	Tekken 4	92
	2	Virtua Fighter 4	91
	3	Tekken Tag Tournament	87
Acción	1	GTA III	93
	2	Max Payne	89
	3	Stuntman	85
Plataformas	1	Jak & Daxter	93
	2	Ratchet & Clank	89
	2	Crash Bandicoot	80
Estrategia	1	Commandos 2	92
	2	Dropship	82
	3	Age of Empires II	72
Rol	1	Final Fantasy X	97
	2	Grandia III	83
	3	Shadow Hearts	80
Velocidad	1	GT 3 A-Spec	99
	2	Colin McRae 3.0	92
	2	Burnout 2	90
Deportivos	1	NBA 2002	87
	2	KO Kings 2001	80
	3	NBA Street	81

Imprescindibles por orden alfabético

- COMMANDOS 2
- DEVIL MAY CRY
- FIFA 2003
- FINAL FANTASY X
- GRAN TURISMO 3
- JAK & DAXTER
- TIMESPLITTERS 2
- METAL GEAR SOLID 2
- RE CODE: VERONICA X
- TEKKEN 4

El juego del mes

FIFA 2003

Los programadores de EA Sports han cogido el código de la parte anterior, lo han tirado al cubo de la basura, y han creado desde cero un nuevo juego de fútbol que mantiene todas las virtudes de la saga (plantillas, equipos, trajes, comentaristas, etc.), y le han añadido un nuevo concepto de jugabilidad súper divertido.

GAMECUBE

Género	#	Juego	Puntuación
Fútbol	1	FIFA 2003	93
	2	ISS 2	82
	3	Mundial FIFA 2002	78
Aventura	1	Resident Evil	92
	2	Eternal Darkness	91
	3	Luigi's Mansion	83
Varios	1	Aggressive Inline Sk.	90
	2	Tony Hawk 3	89
	3	Super Monkey Ball	80
Shoot'em up	1	Star Wars Rogue Leader	93
	2	TimeSplitters 2	91
	3	007 Agent Under Fire	84
Lucha	1	S. Smash Bros. Melee	92
	2	Bloody Roar Primal Fury	83
	3	Batman Vengeance	71
Acción	1	Crazy Taxi	60
	2	No disponible	—
	3	No disponible	—
Plataformas	1	S. Mario Sunshine	95
	2	Sonic Adventure 2	85
	3	No disponible	—
Estrategia	1	Pikmin	90
	2	No disponible	—
	3	No disponible	—
Rol	1	Lost Kingdoms	78
	2	No disponible	—
	3	No disponible	—
Velocidad	1	F-1 2002	90
	2	Wave Race: Blue Storm	85
	3	Burnout	80
Deportivos	1	NBA 2002 Courtside	84
	2	Beach Spikers	82
	2	NHL HITZ 2002	80

Imprescindibles por orden alfabético

- ETERNAL DARKNESS
- F-1 2002
- FIFA 2003
- LUIGI'S MANSION
- PIKMIN
- RESIDENT EVIL
- SUPER MARIO SUNSHINE
- S. SMASH BROS. MELEE
- SW: ROGUE LEADER
- TIMESPLITTERS 2

El juego del mes

ETERNAL DARKNESS

Después de «Resident Evil», el terror vuelve a vuestra consola con una aventura que no sólo os pondrá los pelos de punta, sino que además os servirá para aprender un poquito de historia. Recorred varias localizaciones en el tiempo... y disfrutad del miedo.

DREAMCAST

Imprescindibles por orden alfabético

- HEAD HUNTER
- JET SET RADIO
- METROPOLIS STREET R.
- NBA 2K2
- QUAKE III
- R. E. CODE: VERONICA
- SHENMUE 2
- SONIC ADVENTURE 2
- SOUL CALIBUR
- VIRTUA TENNIS 2K2

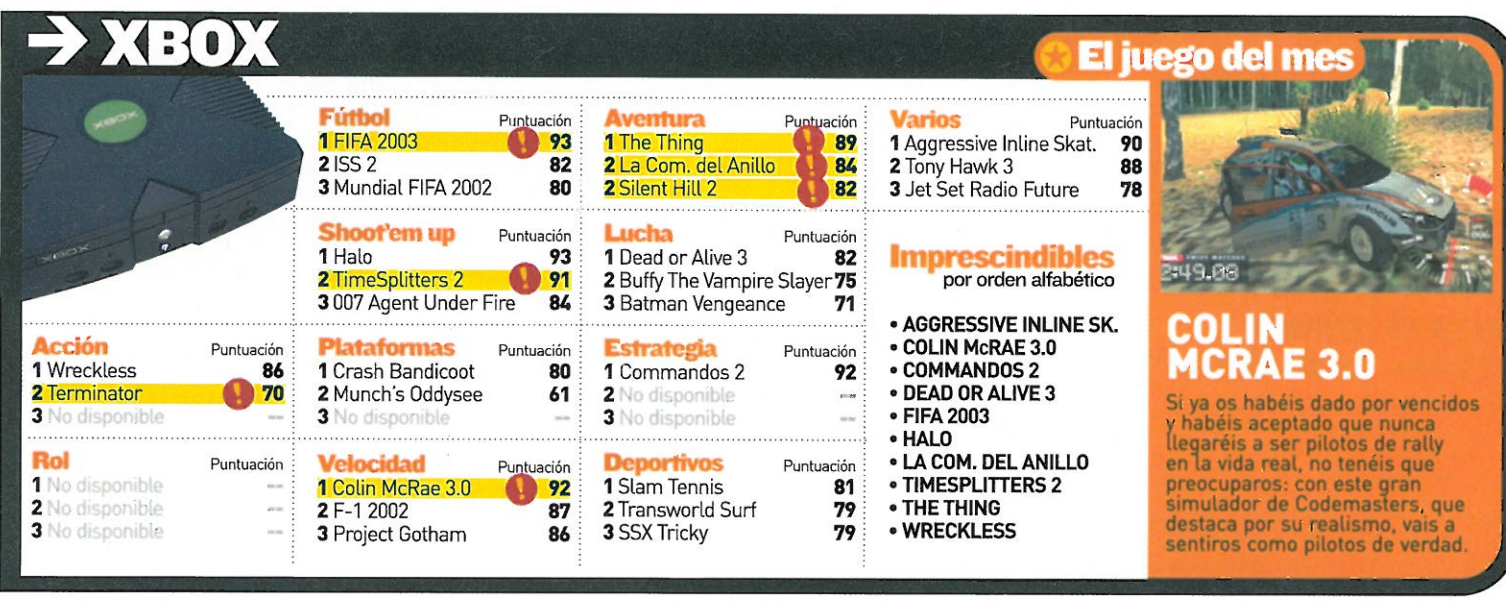
RESIDENT EVIL CODE: VERONICA La saga más terrorífica tiene a esta entrega como la mejor en esta consola.

GB COLOR

Imprescindibles por orden alfabético

- ALONE IN THE DARK IV
- DONKEY KONG
- HARRY POTTER
- METAL GEAR SOLID
- PERFECT DARK
- POKÉMON CRISTAL
- ST. FIGHTER ALPHA
- TETRIS DX
- T. LEGEND OF ZELDA DX
- TOMB RAIDER: CURSE...

HARRY POTTER Está a punto de estrenarse la segunda parte de esta película, así que practicad vuestras dotes.



→ XBOX

El juego del mes

Acción — Puntuación
1 Wreckless 86
2 Terminator 70
3 No disponible --

Rol — Puntuación
1 No disponible --
2 No disponible --
3 No disponible --

Fútbol — Puntuación
1 FIFA 2003 93
2 ISS 2 82
3 Mundial FIFA 2002 80

Shoot'em up — Puntuación
1 Halo 93
2 TimeSplitters 2 91
3 007 Agent Under Fire 84

Plataformas — Puntuación
1 Crash Bandicoot 80
2 Munch's Oddysee 61
3 No disponible --

Velocidad — Puntuación
1 Colin McRae 3.0 92
2 F-1 2002 87
3 Project Gotham 86

Aventura — Puntuación
1 The Thing 89
2 La Com. del Anillo 84
2 Silent Hill 2 82

Lucha — Puntuación
1 Dead or Alive 3 82
2 Buffy The Vampire Slayer 75
3 Batman Vengeance 71

Estrategia — Puntuación
1 Commandos 2 92
2 No disponible --
3 No disponible --

Deportivos — Puntuación
1 Slam Tennis 81
2 Transworld Surf 79
3 SSX Tricky 79

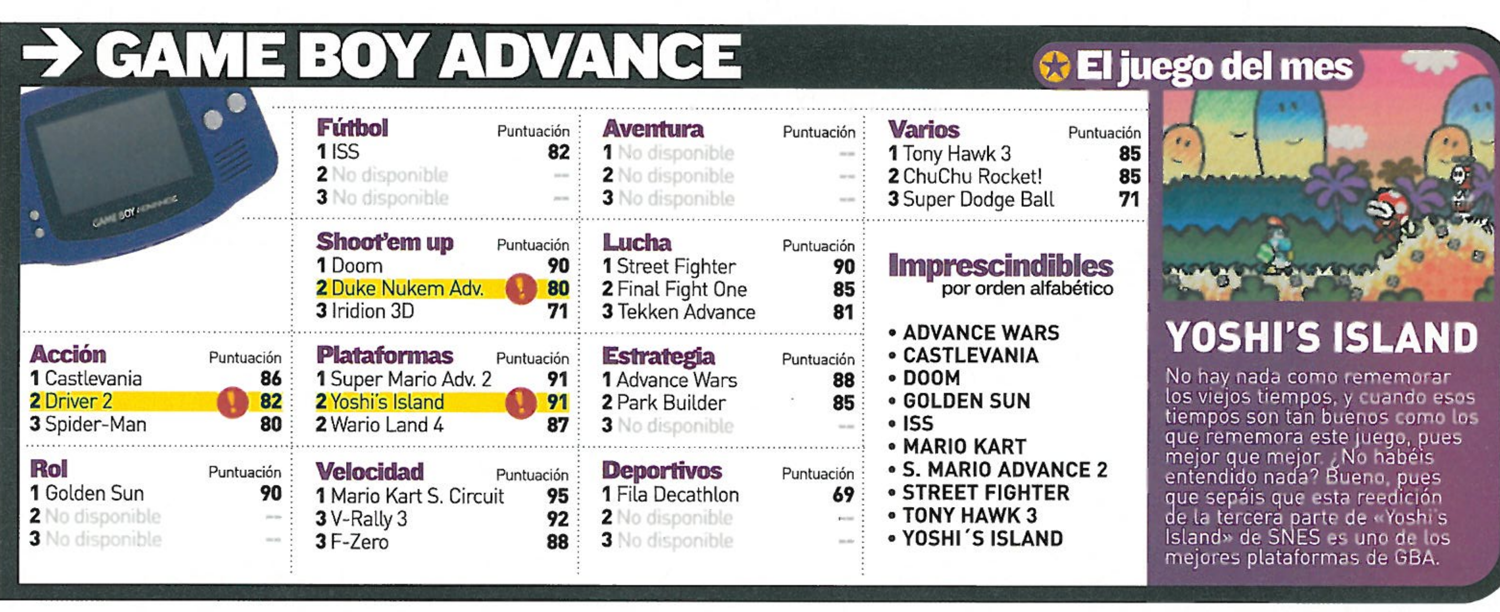
Varios — Puntuación
1 Aggressive Inline Skat. 90
2 Tony Hawk 3 88
3 Jet Set Radio Future 78

Imprescindibles por orden alfabético

- AGGRESSIVE INLINE SK.
- COLIN McRAE 3.0
- COMMANDOS 2
- DEAD OR ALIVE 3
- FIFA 2003
- HALO
- LA COM. DEL ANILLO
- TIMESPLITTERS 2
- THE THING
- WRECKLESS

COLIN MCRAE 3.0

Si ya os habéis dado por vencidos y habéis aceptado que nunca llegaréis a ser pilotos de rally en la vida real, no tenéis que preocuparos: con este gran simulador de Codemasters, que destaca por su realismo, vais a sentiros como pilotos de verdad.



→ GAME BOY ADVANCE

El juego del mes

Acción — Puntuación
1 Castlevania 86
2 Driver 2 82
3 Spider-Man 80

Rol — Puntuación
1 Golden Sun 90
2 No disponible --
3 No disponible --

Fútbol — Puntuación
1 ISS 82
2 No disponible --
3 No disponible --

Shoot'em up — Puntuación
1 Doom 90
2 Duke Nukem Adv. 80
3 Iridion 3D 71

Plataformas — Puntuación
1 Super Mario Adv. 2 91
2 Yoshi's Island 91
2 Wario Land 4 87

Velocidad — Puntuación
1 Mario Kart S. Circuit 95
3 V-Rally 3 92
3 F-Zero 88

Aventura — Puntuación
1 No disponible --
2 No disponible --
3 No disponible --

Lucha — Puntuación
1 Street Fighter 90
2 Final Fight One 85
3 Tekken Advance 81

Estrategia — Puntuación
1 Advance Wars 88
2 Park Builder 85
3 No disponible --

Deportivos — Puntuación
1 Fila Decathlon 69
2 No disponible --
3 No disponible --

Varios — Puntuación
1 Tony Hawk 3 85
2 ChuChu Rocket! 85
3 Super Dodge Ball 71

Imprescindibles por orden alfabético

- ADVANCE WARS
- CASTLEVANIA
- DOOM
- GOLDEN SUN
- ISS
- MARIO KART
- S. MARIO ADVANCE 2
- STREET FIGHTER
- TONY HAWK 3
- YOSHI´S ISLAND

YOSHI'S ISLAND

No hay nada como rememorar los viejos tiempos, y cuando esos tiempos son tan buenos como los que rememora este juego, pues mejor que mejor. ¿No habéis entendido nada? Bueno, pues que sepáis que esta reedición de la tercera parte de «Yoshi's Island» de SNES es uno de los mejores plataformas de GBA.

→ PSONE

El juego del mes

Acción — Puntuación
1 Dino Crisis 2 95
2 The Italian Job 94
3 Syphon Filter 3 93

Rol — Puntuación
1 Final Fantasy IX 99
2 F. Fantasy VII (Platinum) 96
3 Final Fantasy VI 84

Fútbol — Puntuación
1 Pro Evolution Soccer 92
2 Esto es Fútbol 2 89
3 FIFA 2002 79

Shoot'em up — Puntuación
1 Quake II 94
2 Medal of Honor Und. 88
3 Delta Force 84

Plataformas — Puntuación
1 Crash Bandicoot 3 95
2 Abe´s Exoddus 95
3 Harry Potter 74

Velocidad — Puntuación
1 Gran Turismo 2 99
2 Colin McRae 2 94
3 World Touring Cars 94

Aventura — Puntuación
1 Metal Gear Solid 98
2 Resident Evil 3 Nemesis 97
3 Resident Evil 2 (Plat.) 97

Lucha — Puntuación
1 Tekken 3 (Platinum) 96
2 Rival Schools 94
3 Capcom vs SNK 86

Estrategia — Puntuación
1 Red Alert 90
2 Theme Park World 88
3 Front Mission 3 88

Deportivos — Puntuación
1 NBA Live 2002 89
2 KO Kings 2001 80
3 No disponible --

Varios — Puntuación
1 Beatmania 91
2 Tony Hawk 3 80
3 Manager de Liga 2001 85

Imprescindibles por orden alfabético

- CRASH BANDICOOT 3
- DINO CRISIS 2
- FINAL FANTASY IX
- GRAN TURISMO 2
- METAL GEAR SOLID
- PRO EVOLUTION SOCCER
- RESIDENT EVIL 3
- SYPHON FILTER 3
- TEKKEN 3 (Platinum)
- TOMB RAIDER: TLR

TEKKEN 3

El género de la lucha ya tiene un nuevo rey en PlayStation 2, pero su tercera parte en PlayStation aún sigue siendo una excelente opción para echar unos combates con los amigos. Tiene muchos luchadores, una jugabilidad impresionante, y lo mejor de todo es que... ¡está en la serie Platinum a precio reducido!

MEJORA TU CONSOLA

Llega el primer volante "para llevar"

- **Nombre:** Rally Boy
- **Compañía:** ProPlay
- **Consola:** GBA
- **Precio:** No disponible

En lugar de adaptar un volante a la pequeña consola de Nintendo, ProPlay ha tomado la dirección contraria: encajar la consola en un espectacular mando de control que nos permite conducir como auténticos profesionales. Aunque no resulta muy sólido, merece la pena probar este volante.

- **Valoración:** ★★☆☆

El sonido más envolvente para cualquier consola

- **Nombre:** Sound Station 5.1
- **Compañía:** Logic 3
- **Consola:** PS2, GC, Xbox
- **Precio:** 279 € (46.422 ptas.)

Si queréis disfrutar a tope de vuestros juegos y pelis en DVD, nada mejor que un decodificador digital 5.1 como el que Logic 3 acaba de sacar a la venta. Este equipo tiene 45 watios RMS de potencia, un subwoofer de madera, y además cuenta con entradas RCA y óptico-digital.

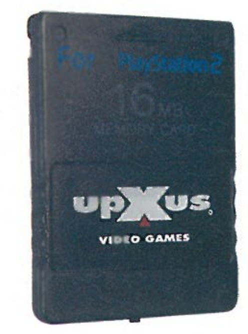
- **Valoración:** ★★☆☆

Un control más ajustado en tu Xbox

- **Nombre:** Controller S
- **Compañía:** Microsoft
- **Consola:** Xbox
- **Precio:** 39,99 € (6.654 ptas.)

Este mando oficial es tan robusto como el original, pero más pequeño, incluye una cruceta más fiable, y además vibra.

- **Valoración:** ★★★★



Una tarjeta, doble memoria

- **Nombre:** Memory Card 16 Mb
- **Compañía:** Upxus
- **Consola:** PS2
- **Precio:** 60 € (9.983 ptas.)

Si su aspecto recuerda a la tarjeta oficial, su fiabilidad también está a la altura. Esta tarjeta tiene el doble de capacidad que la de Sony (aunque su precio también es mayor).

- **Valoración:** ★★★☆

NUEVO

LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

	VOLANTES	PISTOLAS	PADS CONTROL	TARJETAS	VARIOS
PS2	GT FORCE Con Force Feedback 162,21 € (+ juego GT3) (26.989 ptas.)	GUN CON 2 La pistola oficial 32,99 € (5.489 ptas.)	DUAL SHOCK 2 Fiable a tope 30,00 € (4.992 ptas.)	UPXUS MEMORY CARD 16MB Megas económicos 60 € (9.983 ptas.)	MANDO DVD SONY Nuevas funciones para ver DVDs. 42,04 € (6.995 ptas.)
PSONE	SPEEDSTER 2 Realismo soberbio 78,07 € (12.990 ptas.)	BLAZE FALCON Con mira láser 51,02 € (8.489 ptas.)	UPXUS D. SHOCK Precio genial 17,97 € (2.990 ptas.)	MGK CARD Memoria barata y con funda 7,15 € (1.190 ptas.)	DONE TFT Pantalla portátil 180,24 € (29.989 ptas.)
GC	BLACK THUNDER Con licencia N.D.	NO DISPONIBLE	FIFA STARTER KIT Pad y memoria 30,95 € (5.149 ptas.)	MEMORY CARD GC Tarjeta oficial 20,00 € (3.328 ptas.)	GBA CABLE Conecta GC con GBA 15,00 € (2.496 ptas.)
XBOX	MODENA 360 Como un Ferrari 79,95 € (13.300 ptas.)	NO DISPONIBLE	CONTROLLER S Oficial, y más cómodo 39,99 € (6.654 ptas.)	THRUSTMASTER La más barata con 8 megas 39,70 € (6.605 ptas.)	DVD KIT Para poder ver pelis DVD 49,95 € (8.310 ptas.)

www.daclogo.com

... hay también miles de logos, SMS con imágenes y Melodías para escoger. ¡Y ahora puedes dibujar tu nombre o tu propio logo!!!

Teléfono de pedidos

906-787 238*

Busca & Gana

3 x LAPTOP
10 x Nokia 8310
10 x Nokia 3510
10 x Nokia 5210
30 x Nokia 3310

¡¡¡Siempre hay un premio!!!

Qué logo figura dos veces en este anuncio? Encuéntralo y llámanos para decirnos el código del producto repetido y escuchar los premios tan maravillosos que has ganado.

906-787 232*

Símbolos de grupo

Puedes utilizar Símbolos de grupo para clasificar a tus amigos en diferentes grupos, así cuando te llamen saldrán identificados en tu pantalla con el Símbolo de grupo que le hayas puesto.

La lineá del bromista

La mejor manera de tomarle pelo al prójimo.Aproveche este original y divertidísimo servicio. Llamamos a su amigo (o enemigo) y le gastamos una broma. Además, usted podrá escuchar, en vivo, la llamada, y disfrutar con la reacción de su inocente víctima. ¡Verá que es para morirse de risa Estos son los temas denuestras llamadas de broma!

- la querida del novio en estado
- la línea telefónica pinchada
- ei coche robado
- el anuncio clasificado
- software ilegal
- ganador de loteria
- un día libre de clases
- el limpiador de ventanas
- el nuevo alcantarillado
- ya vasta de fastidiar

ja, ja, ja!

¡Toma el pelo a tus Amigos, eschúchalo En directo y rompe a reir!!!

906-787 239*

Pedirlo por SMS

Envía solamente el número de 6 cifras del producto seleccionado al 7676 (logo, grupologo, ringtone o picturemessage).

¡¡Recibirás inmediatamente en tu móvil el producto elegido !!

Adecuado para los clientes de Telefónica, Amena y Vodafone. 0,90€+IVA/SMS. Línea de ayuda: 902/500 888

7676

Mensajes con imagen

Mensajes de imagen que te puedes enviar a ti mismo o a tus amigos. En www.daclogo.com tienes muchos más!

Disponible para los siguientes móviles: NOKIA (excepto 3310, 5110, 5130, 6090 y 8110), SIEMENS C25, C35i, S25, S40, ALCATEL 300 y 500 y para todos los móviles MOTOROLA, ERICSSON, PANASONIC y SAGEM con editor de melodias. Sólo tienes que acceder el editor de melodias y pegar el código que te enviemos. Los siguientes modelos de NOKIA pueden recibir Mensajes de imagen: 3210, 3310, 3330, 5110, 5130i, 6110, 6150, 6210, 6250, 8210, 8850, 8890. Los siguientes modelos de NOKIA pueden recibir logos: 3210, 3310, 3330, 5110, 5130i, 6110, 6150, 6210, 6250, 7110, 8210, 8810, 8850, 8890, 9110, 9110i.

Top melodías

TOP 30 España

NÚMERO DEL PRODUCTO		
304683	Laura Miller/Dispara	NUEVO
305351	Aguila Sala/Por debajo de tu c.	NUEVO
305354	La Fiesta/Toma Vitaminas	NUEVO
305276	Las Ketchup/Aserejé	NUEVO
305285	P. Manterola/Que el ritmo no p.	NUEVO
305352	Formula Abierta/Te quiero mas	NUEVO
305355	Selena Leo/Baila mi son	NUEVO
305353	Banda d. cap. c./Bicho malo pille	NUEVO
305350	King Africa/Mete Mete	NUEVO
305220	Antonio Orozco/Tu me das	NUEVO
304749	Shalim/Nadie como tu	
305195	Juan Perro/No mas lagrimas	
305094	Red Hot Chilli Peppers/By the way	
305241	Coldplay/In my Place	NUEVO
305532	Vanessa/Angel	NUEVO
305533	Ralf feat. Mirella/Ponle Tumbao	NUEVO
305221	Coral/Lagrimas de cristal	NUEVO
305117	Amaral/Te necesito	
305121	Barrio/La Caja de Pandora	
305528	Revolver/Odio	NUEVO
304870	Eminem/Without me	
304625	Alejandro Sanz/Se le apago la luz	
305047	Allejandro Parreno/Ellas	
305100	Vanessa Carlton/A thousand Miles	
305218	Thalia/Tu y yo	NUEVO
305049	Ketama/Alguna Vez	
305204	Oasis/Stop crying your heart out	
305104	Juanes/A dios le pido	

Nuevas melodías

302434	ATC/Around the world	NUEVO
304199	Dee Dee/Forever	NUEVO
305313	Thomas Naim/Cruel to be kind	NUEVO
305252	The Isley Brothers/Secret Lover	NUEVO
305330	Rombsley/What have you done	NUEVO
305229	Hoobastank/Running away	NUEVO
305329	NERD/Rock Star	NUEVO
306000	Orion too feat. Caitlin/So shy	NUEVO
305245	M Factor/Mother	NUEVO
306030	Venice/Think again	NUEVO
305366	CUE/Hello	NUEVO
305242	Brosis/Heaven must be missing	NUEVO
305241	Sasha/This is my Time	NUEVO
305289	Lovebugs/Flavour of the Day	NUEVO
305237	D. Guetta/Love don't let me go	NUEVO
305332	Pet Shop Boys/I get along	NUEVO
305238	X-Session/Get your rox off	NUEVO
305246	Rob Dougan/Clubbed to Death	NUEVO
306036	Dover/Mystic Love	NUEVO
305288	Shakira/Te Aviso te Anuncio	NUEVO
306038	Juan Rivas/Cuando todo va mal	NUEVO
305272	Beef/Late Night Session	NUEVO
305234	Starsplash/Rainbow in the Sky	NUEVO
305295	Deluxe ft. Sam /It just won't do	NUEVO
306004	Sin. O'Connor/Troy the Phoenix	NUEVO
306037	Cosas por Decir/No hay placer	NUEVO
305270	The Spacelovers/Space Lover	NUEVO
306035	David Bisbal/Lloraré las penas	NUEVO

Top Europa

304631	DB Boulevard/Point of view	NUEVO
304640	Wuyts & Schepens/Without love	NUEVO
304643	Di - rect/Inside my head	NUEVO
304653	Flesh & Bones/Rigor mortis	NUEVO
305300	Fisherspooner/Emerge	NUEVO
304659	Celine Dion/A new day has come	NUEVO
304500	Alanis Morissette/Hands clean	NUEVO
304457	DJ Sammy & Yanou ft Do/Heaven	NUEVO
304545	Enya/May it be	NUEVO
304628	Gigi D' Agostino/The riddle	NUEVO
304830	A-Ha/Forever not yours	NUEVO
305041	Reelists/Freak Mode	NUEVO
305038	Milk Inc./In my Eyes	NUEVO
305031	Romeo/When She Smiles	NUEVO
305029	Breeezze ft DJ Peran/Out Of Life	NUEVO
305188	Jade Andersen/Sugarhigh	NUEVO
305189	Alicia Keys/You don't call me	NUEVO
305087	Galleon/So I begin	NUEVO
305094	RHCP/By the way	NUEVO
305162	Sophie Bexton/Get over you	NUEVO
305163	Paul Oakenfold/Southern Sun	NUEVO
305043	KMC feat. Dhany/I feel so fine	NUEVO
305088	Kane/Rain down on me	NUEVO
305192	Hampenberg/Duckboy	NUEVO
305071	David Usher/Black black heart	NUEVO
304835	Dover/Better day	NUEVO
304832	Faithless ft Dido/One step too far	NUEVO
305253	Cosmic Gate/The Truth	NUEVO
304733	Yasmina Karraz/Take this heart	NUEVO
305198	Jan Wayne/Because the Night	NUEVO
305200	B 3/1.O.I.O.	NUEVO
305294	Oasis/Stop Crying your Heart out	NUEVO
305207	Muse/Dead Star	NUEVO
304888	G-Spott/G-licious	NUEVO
304862	Kosheen/Hungry	NUEVO
304869	Re-Play/Niemand	NUEVO
304867	R. Kelly & Jay-Z/Honey	NUEVO
305191	Nelly Furtado/Hey, Man	NUEVO
305216	Beyonce/Work it out	NUEVO
304632	The Kelly Family/Wanna be loved	NUEVO
305090	MS Dynamite/It takes more	
305091	Paulina Rubio/Don't say Goodbye	
305092	Ja Rule/Down a **chick	
305093	Will Smith/Black suits comin	
305095	Mad'house/Holiday	

¡NUEVO! Piropos

Esto es para el verdadero DON JUAN. Envía un SMS para ganar el amor de tu vida.

SMS: PIROPOS al 7676

Consejos para hacer el Amor

Intenta algo diferente, algo nuevo. Envía un consejo útil a tu pareja para animar tu vida.

SMS: CONSEXXX al 7676

Insultos ¡NUEVO!

Ahora tienes la ocasión de enviar un SMS a alguien que merece ser insultado.

SMS: INSULTOS al 7676

Horoscopes

¿Un nuevo amor? ¿Rico o pobre? Rápido, envíanos un SMS y recibirás la respuesta inmediatamente.

SMS: ASTRO al 7676

Chistes verdes

?!

Éstos son los más divertidos chistes que puedes encontrar. ¡Así que no pierdas mas tiempo!

SMS: CHISXXX al 7676

Chistes

Éstos son los mejores y más originales chistes que puedes encontrar. Envíanos un SMS y empieza a reír con tus amigos.

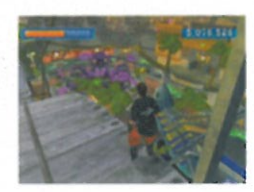
SMS: CHISTES al 7676

PLAYSTATION 2

Agressive Inline

CÓDIGOS

Entra en la pantalla de trucos e introduce los siguientes códigos, ya verás cómo molan:



CÓDIGO
TRUCO
P, L , Z, D, O, M, E
Código Maestro
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, B, A
Varias ventajas
↓, →, →, ↓, ←, ↓, ←, ↓, →, →, →
Personajes extra
S, K, E , L, E, T, O, N
Todas las llaves
K, H , U, F, U
Inmortal
↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, A, B, A, B, S
Baja gravedad
←, ←, ←, ←, →, →, →, →, ←, →, ←, →, ↑
Súper Giro
Q, U, E, Z, D, O, N, T, S, L, E, E, P
Manuals perfectos
B, I, G, U, P, Y, A, S, E, L, F
"Grinds" perfectos

PERSONAJES EXTRA

Cumple los retos normales y escondidos de un nivel para desbloquear a un personaje de bonificación:
Movie Lot: **The Bride**
Civic Center: **Goddess**
Industrial: **Junkie**
Boardwalk: **Captain**
Cannery: **Diver**
Airfield: **Bombshell**
Museum: **Mummy**

ULTRA PATINES

Completa todos los niveles con un 100%. Conseguirás los ultra patines, que mejorarán todos tus atributos. Nooo, ése no, ¡listillo!

Deus Ex: The Conspiracy

MODO CHEAT

Entra en la pantalla de imágenes, notas y objetivos. Pulsa L2, R2, L1, R1, Start, Start y Start. Se mostrará un nuevo apartado con nuevas opciones, como modo Dios, tener todas las opciones, todas las armas, todas las habilidades... Vamos, que tiene de todo, como en la Teletienda. Algunas opciones tendrán que ser reactivadas tras entrar en un área nueva.

Fire Blade

TÉCNICAS

Haz caso de estos consejitos, porque pueden serte muy útiles en el campo de batalla. ¡Y allí no estará mamá para traerte un vaso de leche con galletas!

• Usa el visor termal incluso de día. Con él puedes distinguir más fácilmente los vehículos y los soldados.
• Dispara a los barriles de combustible que estén cerca de los objetivos (qué humillante suena eso) con tu cañón y conseguirás daño extra sin tener que usar misiles. Reserva estos últimos para otros helicópteros.

TRUCOS DE LOS LECTORES

GTA3

El truco en cuestión es el de conseguir las puntuaciones más elevadas en los saltos con un vehículo en el juego «GTA3». Con el tanque, activas el truco de volar con el vehículo*, giras con el cañón del tanque 180º, y cuando cojas carrerilla vuelas. Mientras estás a una altura ya considerable, procura pasar cerca de un salto único (esos que van a cámara lenta) y sigue disparando el cañón. Desactivarás el truco de volar con el coche, y conseguirás alcanzar alturas de más de 100 y 200 metros de distancia.

Samuel Melero (Málaga)

*Nota de Hobby Consolas: Para los que no visteis el truco de volar con el vehículo en los números anteriores, se consigue pulsando esta combinación: →, R2, ●, R1, L2, ↓, L1, R1 durante la partida. Más que un truco para volar, se trata de un truco para tener baja gravedad.

Freekstyle

CÓDIGOS, PARA QUÉ OS QUIERO

Aún tenemos más códigos para introducir en el juego. Con estos podréis elegir nuevos personajes, pistas...

CÓDIGO
TRUCO
COOLDUDE
Clifford Adoptante
TOUGHGUY
Mike Jones
BLONDIE
Jessica Patterson
GIMEGREG
Greg Albertyn
CARVEROK
Pista Burn It Up
CLIPPERS
Pista Gnome Sweet Gnome
BLACKJAK
Pista Let It Ride
TODAMOON
Pista Rocket Garden
WIDEOPEN
Pista Crash Pad Freestyle
TUCKELLE
Pista Burbs Freestyle
WHOZASKN
Moto Dominator de Brian Deegan
HEDBANGR
Moto Heavy Metal de Brian Deegan
WHATEVER
Moto Milisha Man de Brian Deegan
RIPPED
Traje Muscle Bound de Brian Deegan
SOLDIER
Traje Commander de Brian Deegan
SUPDUDE
Moto Gone Tiki de Clifford Adoptante
ALLSHOOK
Moto The King de Greg Albertyn
TONBOY
Moto Racer Girl de Jessica Patterson
LAYERS
Traje Warming Up de Jessica Patterson
GOODLOOK
Moto Seducer de Leeann Tweeden (¡cuántas "e"!)
BRRRRRAP
Moto Rock of Ages de Mike Metzger
BODYART
Traje All Tatted Up de Mike Metzger

Gitaroo Man

ITEMS DEL MUSEO

Completa un nivel con rango A o B para desbloquear un ítem o un personajillo en la colección del museo. Además, si completas con rango A, los objetos de rango B también se abren. Por el mismo precio y sin moverse de casa, señora.

Jade Cocoon 2

GENUS ARENA

En los bosques, ocasionalmente caerás en BeastHunters enemigos. Cuando esto ocurra, el hecho de vencerlos te dará una medalla para cualquier Genus que prefieran (medalla Ku, medalla Og, etcétera). Recibirás un ítem por cada 2 medallas que consigas para el mismo Genus. Con 2 y 4 conseguirás huevos de ese Genus. A las 6, una joya. A las 8, podrás enfrentarte al jefe de ese Genus. Si consigues derrotar a ese jefe, obtendrás un ítem Genus Master. Con él podrás abrir un Genus Arena en el sexto nivel del bosque apropiado (fuego para Ogs, Kus y Dracs, agua para Slimies y Nas, tierra para Garas y Leifs y viento para Bugs, Maus y Alcos. Entrar en esta Arena requiere por lo menos un minion de ese Genus, pues sólo podrás luchar contra ellos. Vence en tres luchas consecutivas con BeastHunters de ese Genus. Después de todo este tinglado conseguirás tres huevos de ese Genus y un elemento no-estándar, además de cerrar la Arena visitada. Ahora, si no les importa, podían darnos un diplomilla por el esfuerzo que hemos hecho contando todo este lío, ¿no?

Medal of Honor: Frontline

COMBINACIONES

Pausa la partida y haz las combinaciones que te indicamos aquí. Luego volverás al juego automáticamente.

SECUENCIA
TRUCO
■, L1, ●, R1, ▲, L1, Select, R1
Invencible
●, L2, ■, L1, Select, R2, ▲, Select
Munición ilimitada (eeh, no te confíes, que también afecta a los enemigos)
●, Select, R2, R2, R1, R1, L1, R1
Escudo antibalas

LA MÁQUINA ENIGMA

¿Sabías que esta maquinilla tan curiosa esconde un montón de trucos? Escribe en ella los siguientes códigos y si has conseguido activar el truco, verás unas lucecillas verdes que te lo avisan: (primero te indicamos el código que debes introducir y luego el truco que activa):

CÓGIDO
TRUCO
DAWOIKS
Código Maestro
WHATYOUGET
Bala de plata

ENVÍA TUS TRUCOS
Manda o solicita trucos escribiendo a:
- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS
c/Los Vascos nº 17. 28040 Madrid
Indicando en el sobre: Trucos
- trucoslectores.hobbyconsolas@hobbypress.com
- trucosalacarta.hobbyconsolas@hobbypress.com

BOING
Granada que rebota
LONGSHOT
Ahora todas las armas tienen zoom
BULLETZAP
Las balas enemigas no te afectan (¡como si fueras Superman!)
ORANGUTAN
Misión 2
BABOON
Misión 3
CHIMPNZEE
Misión 4
LEMUR
Misión 5
GORILLA
Misión 6
MONKEY
Cumplir la misión actual con una Estrella de Oro
TIMEWARP
Completar la misión anterior con una Estrella de Oro
URTHEMAN
Los Nazis te matan de un solo tiro
TPDOMOHTON
Tus balas se convierten en torpedos (¡jarl!)
GLASSJAW
Los Nazis sólo mueren de un tiro en la cabeza
WHERERU
Ememigos invisibles
HABRDASHR
Los personajes tienen objetos raros en la cabeza
BACKSTAGEO
Secuencia "Making of D-Day"
BACKSTAGER
Secuencia "Making of Needle in a Hay Stack"
BACKSTAGEF
Secuencia "Making of Several Bridges Too Far"
BACKSTAGES
Secuencia "Making of The Horten´s Nest"
BACKSTAGET
Secuencia "Making of Storm in the Port"
BACKSTAGEI
Secuencia "Making of Ralling Thunder"
MAGGOTAHOY
Secuencia "Paintball"

Prisoner of War

CONSEJILLOS DE SUPERVIVENCIA

Nuestro amigo Lewis lo tiene chungo, porque en los campos de concentración se pasa mal: no te hacen la cama, no hay tele por satélite, te cuentan la vida privada de Yola Berrocal... Como todo eso ha llegado a herirnos la sensibilidad, aquí van unos consejos para salir bien parados de la aventura:

• Presiona B para ir más lentamente cuando intentes infiltrarte entre los guardias. Procura no golpear nada mientras estés haciendo esto.

• Siempre que puedas, consigue bebidas alcohólicas y cigarros. Con ellos, podrás comprar a algunos guardias y conseguir objetos y servicios de otros prisioneros. Incluso puedes cambiarlos por el equipamiento que te hayan confiscado.

• Busca pedregales para conseguir piedras. Pulsa X mientras estés en vista subjetiva para lanzárselas a los guardias distraídos. Ojito, sólo puedes llevar un máximo de quince.

• Aunque lleves un uniforme de Nazi, ten cuidado, porque los militares de más alto rango pueden darse cuenta de que eres un impostor. ¡Qué astutos!

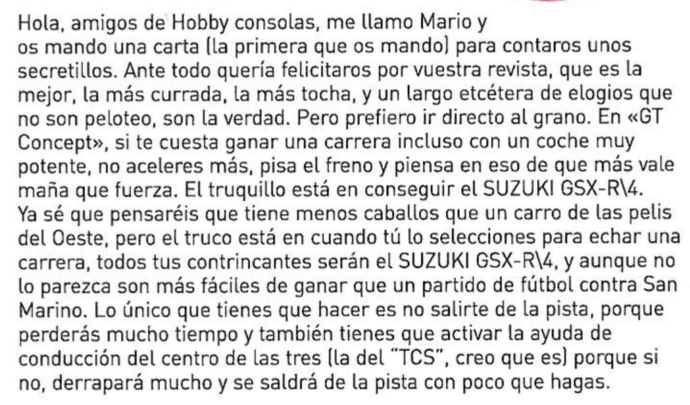
TRUCOS A LA CARTA

Shadow Hearts

José Vergara (Alicante)

Hola, amigos de Hobby Consolas, tengo el juego «Shadow Hearts», y estoy atascado en el Castillo Azul (Blue Castle). No sé qué hacer, ayudadme, gracias. No me gustaría dejar un juego sin acabar, y si es un juego de rol, ¡más!

Mmm... La verdad es que no dices exactamente en qué zona del castillo te encuentras, así que empezaremos por el principio. Equípate con ítems para protegerte de la parálisis durante el viaje por el bosque. Busca en la esquina inferior izquierda de la pantalla del bosque un brazalete cósmico. Antes de que entres en el castillo, ve a la derecha y encuentra una semilla de Thera y Meiyuan en plena caza. Entra en el castillo y sube las escaleras, ve a la izquierda y al fondo de la pantalla, parando en el camino para recoger el ítem del cofre. Cruza a la derecha y baja las escaleras. Abre el cofre que está cerca. Sube a la sala de la esquina superior derecha. Busca el ataúd abierto, ve detrás de él hacia el lado derecho y llega hasta una pequeña plataforma donde hay un boleto de lotería. Baja a los otros ataúdes y reza ante ellos en este orden: Abel, Edgar, Frank, Helen, Leon, Maria, robin y Steven. Ahora deja la sala y vuelve al punto de salvar. Baja las escaleras a la derecha y hacia la puerta, que ya estará desbloqueada. Entra en la sala y encuéntrate con Keith. Vuelve con él, súbelo de nivel con Meiyuan si tienes el dinero y regresa a Bistritz. ¿Te sirve? ¡De nada, nene!



TRUCOS DE LOS LECTORES

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

GT Concept

Hola, amigos de Hobby consolas, me llamo Mario y os mando una carta (la primera que os mando) para contaros unos secretillos. Ante todo quería felicitaros por vuestra revista, que es la mejor, la más currada, la más tocha, y un largo etcétera de elogios que no son peloteo, son la verdad. Pero prefiero ir directo al grano. En «GT Concept», si te cuesta ganar una carrera incluso con un coche muy potente, no aceleres más, pisa el freno y piensa en eso de que más vale maña que fuerza. El truquillo está en conseguir el SUZUKI GSX-R\4. Ya sé que pensaréis que tiene menos caballos que un carro de las pelis del Oeste, pero el truco está en cuando tú lo selecciones para echar una carrera, todos tus contrincantes serán el SUZUKI GSX-R\4, y aunque no lo parezca son más fáciles de ganar que un partido de fútbol contra San Marino. Lo único que tienes que hacer es no salirte de la pista, porque perderás mucho tiempo y también tienes que activar la ayuda de conducción del centro de las tres (la del "TCS", creo que es) porque si no, derrapará mucho y se saldrá de la pista con poco que hagas.

Javier (e-mail)

Pro Evolution Soccer

JUGADORES DE BONIFICACIÓN

Gana la "Master League" de primera división y desbloquearás 11 jugadores extra en el

modo Freeloan. Repite esto dos veces más y obtendrás los 33 personajes extra que hay escondidos por ahí.

Project Zero

BONUS

¡Sí, hombre!... A mí no me convences para salir de debajo de la cama. Que diga los trucos Yen, que a nosotros se nos ha roto la Polaroid y no podemos echarle fotos a los fantasmas. Aunque lo que sí podemos hacer es soplarte es que si consigues pasarte el juego desbloquearás las opciones Battle Mode, Ghost List, Sount Test y Special Function, además de obtener unos trajes nuevos.

FINAL DISTINTO

Pásate el juego entero en el nivel de dificultad Pesadilla para que cambie el final de la historia. Además, se abrirá una opción para poder elegir capítulo.

MODO PESADILLA

Ah, que no te habíamos dicho cómo entrar en este modo. Pues nada, simplemente completa el modo Battle, que se abre haciendo el primer truco.

SALVAPANTALLAS

Pausa el juego y déjalo así durante un rato. Verás a los fantasmas aparecer ante tus ojos.

Pro Rally 2002

ESTE NOMBRE TIENE TRUCO

Cuando el juego te pida que introduzcas tu nombre, escribe uno de estos passwords. Hay un montón de ventajas:

NOMBRE
Truco
PEROPAVO
Todos los coches, pistas y modos
MACHOMAN
Todos los coches
MORATA
Todas las pistas
THEMASTER
Todos los bonus del modo Arcade
PACMAN
Todos los modos de juego
CUAQUEZ
Modo Challenge
MADDUCK
Modo Trophy
OOOH SI
Campeonato dentro del modo Professional

Stuntman

MUCHOS CÓDIGOS

Un segundo, que tengo que saltar un volcán en erupción mientras me como un bocadillo de mortadela. Mientras, introduce estos códigos como tu nombre en el menú de Juego Nuevo.

CÓDIGO
TRUCO
Bindl
Todos los juegos de conducción, los coches y los juguetes
MeFf
Todos los juguetes
fellA
Todos los trailers (entra en el menú filmografía)
SpiDER
Todos los coches

Tekken 4

PERSONAJES DESBLOQUEABLES

Cada vez que te pases el juego en el modo Arcade o Time Attack, descubrirás nuevos personajes. Van apareciendo en el siguiente orden: Jin, Violet, Nina, Lei, Bryan, Julia, Kuma/Panda, Heihachi y Combot. Si te pasas el juego en el modo Historia, liberarás personajes específicos, que dependerán del luchador que hayas escogido para manejar. Así, Kazuya desbloquea a Jin; Steve desbloquea a Nina (además del escenario de la laguna); Christie desbloquea a Eddy; Hwoarang desbloquea a Jin; Yoshimitsu desbloquea a Bryan; Xioyu desbloquea a Kuma/Panda (además de los trajes 3º y 4º para la luchadora, siendo el cuarto el personaje Miharu); Violet desbloquea a Combot; Nina desbloquea a Lei.

MODO TEATRO

Termina el juego en el Modo Historia usando a

cualquier personaje y abrirás el modo Teatro (no, tranquilo, que Lina Morgan no aparece).

ESCENARIOS ESCONDIDOS

• Escenario de la estatua (modos práctica, entrenamiento y VS): Pásate el modo Story Battle, escenario 7, manejando a Steve Fox. En este escenario sonará la musiquilla de «Tekken» y «Tekken 2». ¡Ah! Y el personaje se elige al azar. Qué cosas pasan en esta vida...
• Escenario de Hon-maru (modos práctica, entrenamiento y VS): Sale si te pasas el modo Tekken Force.

CAMBIAR EL TÍTULO

Desbloquea a todos los personajes y la pantalla de título cambiará. Ahora la cara de Jin aparecerá detrás del logo del juego. Vale, es digno de figurar en "el tontotruco", pero debíamos decírtelo.

Turok Evolution

CÓDIGOS SIN SEÑALES DE HUMO

Desde siempre, los creadores de nuestro indio número uno han puesto un menú de trucos en el que introducir montones de códigos para que nuestras sufridas existencias sean más amenas. En el estreno en Playstation 2 han repetido la fórmula:

CÓDIGO
TRUCO
FMNB
Código Maestro
EMERPUS
Invencible
TEXAS
Todas las armas disponibles
MADMAN
Munición infinita (¡esto es disfrutar!)
SELLOUT
Elegir nivel

SLLEWGH
Invisible
HEID
Modo cabezón (nuestro preferido)
ZOO
Modo Zoo (puedes matar a todos los animales con el mazo de guerra, aunque no sean "peligrosos")
HUNTER
Puedes jugar los minijuegos de puntería en el menú principal.

V-Rally 3

MÁS COCHES

Tu tranquilo, que no te vas a quedar sin vehículos dentro de este juego. Sé un buen conductor y cumple los requisitos que aquí te ponemos para tener más coches:

OBJETIVO
Selecciona el modo Carrera y gana el campeonato de 1.6L.
COCHE
Mitsubishi Lancer Evolution VI
OBJETIVO
Completa el juego en modo Challenge
COCHE
SEAT Cordoba Repsol
OBJETIVO
Gana el campeonato 2.0L en el modo Carrera
COCHE
Subaru Impreza 2000
OBJETIVO
Consigue record en todos los circuitos
COCHE
Toyota Corolla V-Rally

EL TONTOTRUCO

The Thing

COMO EN LA TELE

Ah, recuerdo aquellos días en los que mis dedos eran ágiles como gacelas. Ahora, con tanta combinación de botones, passwords y pamplinas, están destrozados. Por eso, porque los creadores de videojuegos piensan en nosotros, crean trucos como este: espera, sin hacer nada, durante un minuto en el menú principal y aparecerá un trailer de televisión para el juego más largo y sin cortes. Fácil, bonito, y rico, rico... Mejor apago la tele...

PLAYSTATION

Delta Force: Urban Warfare

■ **MODO CHEAT**

Pulsa Select, →, ↑, ↓, ●, ←, ■, ▲, ● en el menú principal. Con ello abrirás un menú que contiene las opciones para ser invencible, inivisible, sigiloso, tener munición infinita, cambiar el tamaño de la cabeza y elegir nivel. ¡Todo en el mismo paquete, oiga!

Digimon Rumble Arena

■ **ELEGIR AL MISMO DIGIMON DOS VECES**

Bueno digichavales, tenéis que entrar en la pantalla de selección de personaje y elegir un Digimon cualquiera. Ahora, volved al que habéis elegido y mantened pulsados **Select + X**.

■ **BLACKWAR-GREYMON**

Durante la pelea con el último Digimon que aparezca antes de Reapermon, se mostrará el extraño BlackWarGreymon, que te retará. Véncelo sin perder un round para desbloquearlo.

Worms World Party

■ **ESTRATEGIAS**

Mientras llega la versión 3D de esta saga para las consolas de nueva generación (aún queda un añito) ahí tienes consejos para vencer en este adictivo juego:

• Intenta juntar a varios gusanos enemigos en espacios reducidos. Una buena forma es disparar con la Uzi en zonas rectas. Todos los gusanos que haya en ese área serán arrastrados hacia atrás. Una vez que los hayas juntado, utiliza armas como la dinamita o la bomba sagrada contra ellos en el siguiente turno.

• Date cuenta de los boquetes que dejan las distintas armas. Puedes usarlos para lanzar a los rivales al agua.

• Ten en cuenta que, cuando un worm muere, explota quitando 30 puntos de vida a los gusanos que estén cerca. Esto puede jugar a tu favor... ¡pero también en tu contra!

• El dominar la cuerda es la clave. Al acercarla a las repisas y volver a estirar puedes llegar a éstas con algo de brío.

TRUCOS DE LOS LECTORES

Final Fantasy VI

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Para conseguir la Economicer debes estar en el mundo en ruinas; ahora ve a la cueva del Fénix con Locke en tu equipo y róbasela a un pájaro que se llama Apuila. Para conseguir a Gogo y Umaro, debes hacer esto: en el mundo en ruinas debes ir a las Triangles Islands; un monstruo te comerá llevándote a una mazmorra. Al final está Gogo. Para Umaro debes ir a Narshe y dirigirte donde está el Tritoch. Pelearás contra él y al derrotarlo lo conseguirás como ésper. Se abrirá un agujero en el suelo. Si te tiras con el mogurito en tu equipo y resuelves la mazmorra, se unirá Umaro.

José Valls (e-mail)

GAMECUBE

Beach Spikers

TRAJES Y MÁS TRAJES

Trucos sencillos y al grano. Empieza una partida en el modo World Tour y crea un nuevo equipo. Ahora pon como nombre de tu primer jugador alguno de los que te indicamos a continuación.

NOMBRE	TRUCO
JUSTICE	Traje «Virtua Cop»
DAYTONA	Traje «Daytona USA»
FVIPERS	Traje «Fighting Vipers»
ARAKATA	Traje «Space Channel 5»
PHANTA2	Traje «Phantasy Star Online 2»
OHTORII	Traje Sega

JUGAR CONTRA EL DURAL TEAM

Termina en la primera posición del ránking general dentro del modo World Tour para enfrentarte a esta pesadilla de equipo. Si vences contra ellas, conseguirás más trajes. ¡Al final esto va a parecer un mercadillo!

MÁS TRAJES, MÁS

Cumple las siguientes tareas para tener más trajes, gafas... Todo lo que busque, señora.

TAREA A CUMPLIR	TRAJE
Completa el modo Arcade con Japón	Uniformes 103, 104
Completa el modo Arcade una vez	Uniformes 87, 88
Complétalo 2 veces	Uniformes 90, 91
Complétalo 3 veces	Uniformes 93, 94
Completa el modo World Tour	Uniformes 96 a 102, pelo 71 A 74, gafas 86 a 93
Completa el modo World Tour en primera posición	Uniformes 89, 92, 95
Derrota al Dural Team	Caras 54, 55
Completa todos los objetivos del tutorial	Uniformes 71 A 86

F1 2002

LOS CIRCUITOS

Al inicio del juego, solamente tienes tres circuitos disponibles: Hockenheim, Monza y Silverstone, pero si ganas en ellos, podrás abrir muchos más:

OBJETIVO	PREMIO
Gana en Hockenheim	Desbloqueas Indianapolis y Nurburgring
Gana en Monza	Desbloqueas Imola, Melbourne, A1-Ring y Barcelona, noi.
Gana en Silvestone	Desbloqueas Magny-Cours
Gana en Imola	Desbloqueas Montreal y Sepang
Gana en Melbourne	Desbloqueas Hungaroring
Gana en A1-Ring	Desbloqueas Interlagos
Gana en Barcelona	Desbloqueas Spa-Francorchamps
Gana en Indianápolis	Desbloqueas Suzuka
Gana en Nurburgring	Desbloqueas Mónaco

Eternal Darkness

ELEGIR NIVEL

Completa el juego dos veces. Activarás esta interesante opción.

TRUCOS A LA CARTA

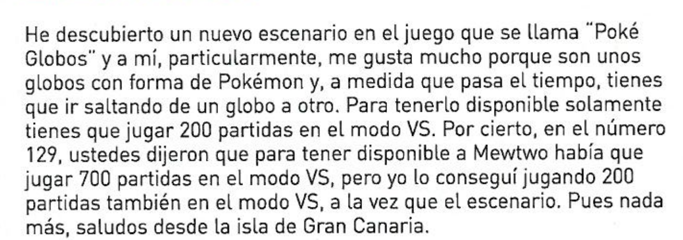
Star Wars: Rogue Leader

Jorge Casares (Toledo)

¡Que la fuerza sea con Hobby! En este juego tan impresionante, me han soplado que hay unas misiones de bonus, pero no sé como se hace. Creo que hay que hacer algo en lo de elegir pantalla, pero no me sale. ¿Podéis ayudarme? ¡ Gracias! Sois los mejores.

Podemos y debemos, compañero. Esas misiones de las que hablas se encuentran encima de las misiones regulares. Ilumina la del Ataque a la Estrella de la Muerte o el Combate de Hoth y pulsa arriba para encontrar el Escape de la Estrella de la Muerte y el Campo de Asteroides (10 y 20 puntos, respectivamente). Ilumina la pantalla del Ataque al Núcleo y oprime arriba para la fase Triunfo del Imperio (30 puntos). Una vez desbloqueado y completado con una medalla, pulsa derecha para entrar en la Venganza de Yavin (40 puntos para el bote). Pulsa derecha una vez más para la última misión extra, que te reportará otros 20 puntitos más. Ha sido un placer.

TRUCOS DE LOS LECTORES



Super Smash Bros Melee

He descubierto un nuevo escenario en el juego que se llama "Poké Globos" y a mí, particularmente, me gusta mucho porque son unos globos con forma de Pokémon y, a medida que pasa el tiempo, tienes que ir saltando de un globo a otro. Para tenerlo disponible solamente tienes que jugar 200 partidas en el modo VS. Por cierto, en el número 129, ustedes dijeron que para tener disponible a Mewtwo había que jugar 700 partidas en el modo VS, pero yo lo conseguí jugando 200 partidas también en el modo VS, a la vez que el escenario. Pues nada más, saludos desde la isla de Gran Canaria.

Javier Collado (Gran Canaria)

INVENCIBLE

Completa el juego tres veces usando el mismo archivo para salvar partida (jo, qué original) y, dentro del menú que sirve para elegir fase, estará disponible el "Modo Eterno".

FINAL DISTINTO

Termina el juego tres veces eligiendo caminos distintos en la historia para cada ocasión.

Lost Kingdoms

GANAR EXPERIENCIA

Completa los dos primeros escenarios (el castillo del comienzo y el entrenamiento). Accederás entonces al Boticario y Blessoon. Ve al Boticario y habla con Guru. Tras hablar con ella, Dahl-Nok estará disponible. Ve allí y dirígete a la derecha. Habrá colmenas de abejas. Selecciónalos para enfrentarte a las Abejas Gigantes. Envía tu Trampa del Hombre para acabar con ellas fácilmente. Deshazte de ellas con cualquier personaje. Cada vez que las venzas, ganarás 100 o 140 puntos de experiencia. Tras matar a unas tres abejas, regresa al mapa principal, vuelve a entrar y repite el proceso. Vale, es hacer trampa, pero ¡es útil!

Super Mario Sunshine

LOS DISTINTOS FINALES

Un juego tan chachi como el nuevo de Mario, no podía quedarse sin diferentes finales, algo que ya empieza a ser tradición en la saga. Completa el juego con 119 "shines" o menos y conseguirás un final en el que El Piantissimo inspecciona el pincel. "Sin en cambio", al pasarte el mini DVD con los 120 "shines", la secuencia final cambiará, mostrando a todos los personajes del juego. ¡Mira, como en el «Super Mario 3», qué tiempos aquellos!

ZUMO DE YOSHI

Eeeh, quieto, deja la batidora donde está, que al dragoncito no hay que hacerle nada. Lo que debes saber es que, tras comer una fruta, Yoshi puede escupir el zumo a los enemigos. Las distintas frutas que te zampes afectan al color del zumo. El zumo violeta sirve para convertir a los enemigos en plataformas que se mueven a la izquierda, a la derecha, o directas hacia abajo. El zumo rosa transforma a los chicos malos en plataformas que suben y bajan. Por último, el zumo naranja crea plataformas que no se mueven.

EL HOMBRE PIANTA

¿Recordáis al individuo que os da las gafas del que os hablamos el mes pasado? Aquí tenéis su localización:

- Delfino Plaza: Calle de la Fruta
- Monte Bianco: Cerca del comienzo
- Muelle Ricco: Cerca del comienzo
- Playa Gelato: Casa de la playa
- Parque Pinna: Cerca del comienzo
- Playa Sirena y Bahía Noki: Aquí no aparece
- Villa Pianta: En el pueblo, y sólo de día.

XBOX

Buffy The Vampire Slayer

■ ZONA MULTIJUGADOR
Cuando te encuentres en la pantalla de extras, presiona **Y**, **Y**, **Blanco**, **Negro**, **Negro**, **Y**, **Y**, **Y**, **Y**, **Y**, **Blanco**, **Negro**. Oirás un grito que te confirmará que lo has hecho bien. Ahora habrás desbloqueado cuatro zonas para multijugador. ¿Te imaginas cuatro Saritas a la vez?

■ MODO HISTORIA MULTIJUGADOR
Activa el código anterior. Elige cualquier área de Multijugador y sal de ella. Carga un juego salvado y comienza a jugar en el modo Historia. Presiona Start en el mando dos cuando te encuentres con un personaje importante. Si hay más de un personaje importante en la escena, pulsa Start para rotar entre los controlables. Ahora podrás manejarlo con el controller 2. Pulsa Back en el segundo mando para dejar de jugar.

Mike Tyson

■ MODO FLAT
Verás lo delgaditos que se quedan todos cuando presiones →, ←, **B**, **X** al aparecer "Press Start" en la pantalla de título.

■ MODO PLATINUM
Los jugones de PS2 pensarás que ahora el juego va a ser más barato, pero el truco no consiste en eso. Para averiguar de qué va, oprime **X**, **B**, **L**, **R** cuando aparezca el mensaje "Press Start" en la pantalla de título.

■ MODO CHAMP
Gana el Cinturón de Oro y derrota al "bueno" de Myke Tyson para llegar al Modo Champ.

■ VERSIONES NUEVAS DE MIKE
Gana el Cinturón de Oro para desbloquear a Mike. Para consiguir la versión Iron Mike, tienes que ganar el Mike Tyson Challenge.

CRASH

■ TRUCOS ESTREPITOSOS
¡Badabim, badabum! A hacer el "colgao de la vida" con estos coches. ¿No te basta? Pues en la pantalla de carga, introduce las siguientes secuencias, a ver si esto lo arregla

←, →, A Salto (pulsa el botón Y durante la partida)
→, ←, A Nitros infinitos
↑, ↓, A La CPU sólo te ataca a tí
←, ←, A La CPU no hace nada
↑, ↓, ←, →, A Coches y pistas

SSX Tricky

■ JUEGA CON TODOS
A los trucos del mes pasado añadimos los objetivos que tienes que cumplir para manejar a todos los personajes. El tema consiste en ir ganando medallas de oro en el modo World Circuit. Con una desbloqueas a un personaje, con dos a otro, y así "sustantivamente". El orden de personajes que hay que liberar es: **Brodi** (al tener1 medalla), **Zoe** (2 medallas), **JP** (3), **Kaori** (4), **Marisol** (5, y sin comentarios sobre el nombre), **Psymon** (6), **Seeiah** (7) y **Luther** (8).

Turok Evolution

■ REPETIMOS LOS TRUCOS DE PS2
Busca en la sección de trucos de PlayStation 2 de este mismo número los que aparecen para «Turok», puesto que todos los códigos que aparecen para este juego se introducen y funcionan igual que los de la versión de XBox. ¡Esto sí que es ahorrar espacio, muchachos!

DREAMCAST

Resident Evil: Nemesis

■ MODO MERCENARIO
Seguimos con nuestra recopilación de trucos para las sagas más míticas de DC. Ahora le toca a nuestros amigos los zombis. Para sacar este truco, completa el juego una vez para desbloquear el modo Mercenario y salva el archivo "Next Game". Empieza una nueva partida, elige el juego salvado y selecciona el modo Mercenario. Tendrás que matar a los bichos para ganar tiempo y puntos, con los que comprar más armas.

■ TRAJES DISTINTOS
Termina el juego en dificultad normal con cualquier rango mejor que F. Conseguirás el traje de Jill del Resident original (que ahora está tan de moda) y el traje de Regina, de «Dino Crisis». Para otros tres trajes extra, completa la aventura en dificultad alta con un rango de A. Por último, para tener un vestido de Agatha Ruiz de la Prada, visita a la Pasarela Cibeles.

■ FINAL DE BARRY BURTON
Aparece en el final B. ¿Cómo se llega a él? Salta del puente cuando te enfrentes al Nemesis tipo B. Después de esta decisión, la batalla final se desarrollará en una ruta diferente. Tendrás que luchar con Nicholai en un helicóptero. También puedes elegir negociar con él (con la violencia no se llega a nada y es políticamente incorrecta, recuérdalo).

Resident Evil: Code Veronica

■ VISIÓN EN PRIMERA PERSONA
Completa el juego en nivel de dificultad fácil o normal para crear tu «Quake» particular.

■ MODO BATTLE
Pásate el juego en cualquier configuración de dificultad. El juego se quedará salvado automáticamente en la VMU tras la secuencia de créditos. Ahora tienes la opción Battle en el Menú Principal.

■ JUEGA COMO STEVE BURNSIDE EN MODO BATTLE
Consigue la réplica del Luger de oro de la oficina de la base en el disco 2. La secuencia de cajones que debes hacer es rojo, verde, azul y fondo. También lo puedes desbloquear jugando muy bien el modo Battle mientras manejas a Chris.

■ CLAIRE DISTINTA EN MODO BATTLE
Realiza una buena partida con Claire en el modo Battle para acceder a una nueva versión suya.

■ WESKER EN EL MODO BATTLE
Consigue las gafas de sol de Albert Wesker. Las encontrarás en el Laboratorio de Incubación, con Chris.

RESIDENT EVIL 2

■ MUNICIÓN ILIMITADA
Presiona ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, **R** en la pantalla de selección de items. A disparar, majo.

■ MODO EXTREME BATTLE
Completa con éxito los escenarios tanto de Leon como de Claire y dirígete a la opción Special. Tendrás una nueva selección llamada Extreme Battle, muy complicada. ¡Venga, atrévete con esta!

■ ¿ESCOPETA O ARCO?
Cuando juegues con Leon, ve a la armería en la que hay un hombre. Casi te disparará. Después de que muera de "sobredosis de zombis", mata a estos últimos. Ve hacia el cadáver y presiona acción. Deberías coger una escopeta. Si manejas a Claire recibirás un arco, que también mola.

GB COLOR

Dexter´s Lab: Robot Rampage

■ JUGAR COMO EL SUPER ROBOT
Ve a la pantalla de título. Cuando ésta aparezca, presiona A diez veces, B diez veces y Select. Un sonido te confirmará que has introducido el truco correctamente. Ahora, manejando a Super Robot serás más rápido que cualquier otra versión de Dexter. Se acabaron los chicos buenos...

Dragon Ball Z: Guerreros de Leyenda

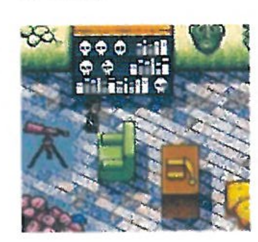
■ DESBLOQUEAR PERSONAJES
• **Goku:** Alcanza el nivel 3 con el combate de Goku vs Vegeta. Llega allí y será desbloqueado.
• **Piccolo:** Completa el juego una vez.
• **Goten:** Gana la pelea de Goten vs Trunk
• **Trunks:** Gana la misma pelea de antes.

Harry Potter y la Piedra Filosofal

■ INCENDIO
Ve a la clase del profesor McGonagall en la primera planta y atrapa al conejo. Ahora recibirás esta nueva habilidad.

■ DERROTAR A LOS MONSTRUOS DEL PASILLO PROHIBIDO
Usa lo que te indicamos para salir victorioso: ¡Flipendo!
• **Devils Snare:** Incendio Duo
• **Knight:** Incendio Duo
• **Rook:** Incendio Duo
• **Bishop:** Flipendo Tria
• **Profesor Quirrel:** Incendio Duo
• **Voldemort:** Flipendo Tria

■ VER A LOS PADRES DE HARRY
Sube hasta la planta donde se ubica la habitación del Gryffendor. Busca el gran orbe que se encuentra flotando en mitad de la sala. Permanece donde está dicho orbe y verás en ese lugar a los padres de Harry en lugar de a él. ¿Será un Expediente X? Cualquiera sabe...



TRUCOS A LA CARTA

Zelda: Oracle of Seasons

Xavier Villá (Barcelona)

¡Hola, Hobby Consolas! Me llamo Javier y tengo 10 años. Tengo la Game Boy Color y estoy atascado en el juego «Zelda: Oracle of Seasons». Voy a por la sexta esencia, pero para conseguirla debo ir a las Ruinas Tarm y abrir la puerta con cuatro joyas: la joya cuadrada, la joya piramidal, la joya redonda y la joya en forma de equis. ¿Me podríais decir dónde puedo encontrar la joya con forma de equis, por favor?

Todo por un jugón nuevo. En la Costa Oeste (Western Coast) hay una antorcha, enciéndela usando el tirachinas equipado con Semillas tipo Ember y cruza el puente. Entonces usa las Semillas Misteriosas en la formación de rocas que parece un signo de interrogación. Ésta se convertirá en un Moldorm. Mátalo rápidamente y abre el cofre para encontrar la preciada joya que tiene forma de equis. Eso es todo, amigo.

GB ADVANCE

TUROK EVOLUTION

■ PASSWORDS
No os engañéis, este juego no tiene nada que ver con los Pokémon (por lo de la evolución), va de matar bichos. Para que no os dejéis ni una fase sin "barrer", ahí van las contraseñas de nivel.

1-2 K8T87 NL46K 6T8K
1-3 K8T87 NL46K T7R3
1-4 K8T87 NL46K 4V2T
2-1 K8T87 NL46K 7NR1
2-2 K8977 N5408 VR0S
2-3 K8T77 NL42R 2T74
2-4 K8T77 NL42R 39KV
3-1 K8T77 NL42R KV41
3-2 55987 L5452 V052
3-3 5K987 V5452 3678
3-4 5K987 V5452 LV15
4-1 5K987 V5452 3K21
4-2 5K987 V5452 9VL2
4-3 KK987 V2457 TV7L
4-4 KK987 V2457 5RTV
5-1 KK987 V245T K69L
5-2 KK987 V245T 759T
5-3 KL987 NT465 364V
5-4 KL987 NT465 TK8N

Jimmy Neutron

■ CONTRASEÑAS PARA NIVEL FÁCIL...
Introduce estas contraseñas en el apartado de introducir código del Menú Principal. ¡A que mola!

FASE
CONTRASEÑA
Asteroid Field
WM5DR5H3MCLB
Yokian Moon
KVZQG3Q50LZG
Yolkus
51867F7MJ5YP
Yokian Palace
MMS-KXBVC4FS
Dungeon
N?+94T1?DJXW
Jefe 1 Poutra
939BSYT41N0Z
Jefe 2 King Goobot
BD5VVRDF3GXV
Escena Final
3L!VPH26V7$8

■ ...Y TAMBIÉN PARA NIVEL DIFÍCIL
FASE
CONTRASEÑA
Asteroid Belt
2040YL61TT0T
Yokian Moon
GGP6WCC273-3
Yolkus
2H?-!L81TT0K
Yokian Palace
+R6H!L91TT0F
Dungeon
456N$DWBWM?F
Jefe 1 Poutra
XZ16F2F8NS$!
Jefe 2 King Goobot
GRZB87HNYFR2
Escena final
+CLT3LD1TTSF

Spider-Man: The Movie

■ ELEGIR NIVEL
Completa el juego para que se active la opción de elegir nivel en el Menú principal. Pulsa Start durante la partida para elegir fase.

■ MEJORAR ARMADURA
Consigue todas las arañas doradas del juego. Serás el doble de resistente y un poco más... oscuro.

■ MÁS FUERZA
Sin Red Bull ni nada de eso. Completa el juego con 150000 y te volverás más duro todavía.

Yoshi´s Island

■ MÁS RETOS: NIVELES SECRETOS Y NIVELES EXTRA
Pásate el cartucho y tendrás disponibles 6

nuevos niveles que no aparecían en el juego original de SNES. No se trata de los niveles extra (que se consiguen al obtener un "perfect score" de cien puntos en cada uno de los ocho niveles de que consta un mundo). Para que digan que los programadores no se esfuerzan en las conversiones...

■ ¡7 VIDAS, 7!
No te vamos a engañar, este truco requiere bastante habilidad. Apáñatelas para, al pasarte un mundo, tener un total de 777 puntos. Conseguirás 7 vidas extra (exacto, igualito que los gatos).

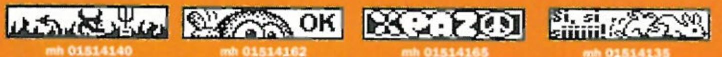
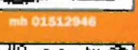
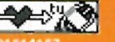
■ MINIJUEGOS
En la pantalla de selección de nivel, ten presionado Select y pulsa **L**, **L**, **B**, **A**, **R**. Aparecerá una nueva ventana que te permitirá acceder a los distintos minijuegos. A disfrutar como un chavalín.

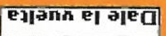
mobilehits

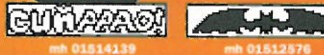
¡Quédate con la peña!

!!!Los tonos son válidos para Nokia, Ericsson, Siemens, Motorola y Samsung!!!

LOGOS





mh 01514140	mh 01514162	mh 01514165	mh 01514135	mh 01514180	mh 01514161	mh 01514183	mh 01514139	mh 01512576
mh 01512689	mh 01512695	mh 01512946	mh 01512688	mh 01512222	mh 01512277	mh 01512149	mh 01513060	mh 01513044
mh 01514167	mh 01514173	mh 01514157	mh 01514166	mh 01512003	mh 01512599	mh 01512273	mh 01513279	mh 01514150

Envía un mensaje con las letras mh y el código de la melodía, del logo o de la imagen al 5525. Ejemplo: mh 01154143

¡Sorprende a un amigo! Añade su número de teléfono detrás del código: Ejemplo mh 01154143 687795523

INTERNACIONAL

1 **Bruce Springsteen** - The Rising	mh 00153630
2 **Red Hot Chili Peppers** - By The Way	mh 00153523
3 **Tiziano Ferro** - Perdono	mh 00153349
4 **Oasis** - Stop Crying Your Heart Out	mh 00153517
5 **George Michael** - Shoot The Dog	mh 00153676
6 **Safri Duo** - Sweet Freedom	mh 00153395
7 **Britney Spears** - Boys	mh 00153673
8 **Kate Ryan** - Desenchantée	mh 00153418
9 **Mad House** - Like A Prayer	mh 00153035
10 **Elvis vs Jxl** - A little Less Conver...	mh 00153506
11 **Coldplay** - In My Place	mh 00153692
12 **Prodigy, The** - Babys Got A Temper	mh 00153545
13 **Celine Dion** - Im Alive	mh 00153512
14 **Eminem** - Without Me...	mh 00153318
15 **P. Diddy Feat. Usher** - I Need A Girl	mh 00153501
16 **Enrique Iglesias** - Love To See You...	mh 00153543
17 **Linkin Park** - Points Of Authority	mh 00153625
18 **Will Smith** - Black Suits Comin	mh 00153626
19 **Jennifer Lopez Ft. Nas** - I'm Gonna...	mh 00153489
20 **Destiny's Child** - Survivor	mh 00151186
21 **Shakira** - Underneath Your Clothes	mh 00153413
22 **Miami Sound Machine** - Conga	mh 00152851
23 **Pink** - Just Like A Pill	mh 00153581
24 **Pet Shop Boys** - I Get Along	mh 00153619
25 **Ms Dynamite** - Dy-Na-Mi-Tee	mh 00153799
26 **Mike Oldfield** - Moonlight Shadow	mh 00152953
27 **Anastasia** - Not That Kind	mh 00152805
28 **Tiziano Ferro** - Rosso Relativo	mh 00153563
29 **Anastasia** - One Day In Your Life	mh 00152803
30 **Beatles** - Yesterday	mh 00151005
31 **Bob Marley** - Get Up Stand Up	mh 00153296
32 **Bob the Builder** - Mambo Nr 5	mh 00151804
33 **C. Aguilera, Pink, Mya & Lil'Kim...**	mh 00151480
34 **Bomfunk Mc's** - Freestyler	mh 00151398
35 **Bee Gees** - Jive Talking	mh 00151951
36 **Aha** - Take On Me	mh 00153151
37 **Abel Kid & Raúl Ortiz** - Groove II	mh 00153447
38 **No Doubt** - Hella Good	mh 00153473
39 **Depeche Mode** - Just Cant Get...	mh 00152884
40 **Eminem** - Stan	mh 00151451
41 **Europe** - Final Countdown	mh 00152454
42 **Kylie Minogue** - Cant Get...	mh 00151808

SPAIN HITS

1 **Naim Thomas** - Cruel To Be Kind	mh 00153686
2 **David Bisbal** - Lloraré Las Penas	mh 00153704
3 **Las Ketchup** - Aserejé	mh 00153392
4 **David Bustamante** - El Aire Que Me...	mh 00153621
5 **Patricia Manterola** - Que El Ritmo No.	mh 00153406
6 **Juanes** - A Dios Le Pido	mh 00153438
7 **Maná** - Angel De Amor	mh 00153788
8 **Álex Ubago** - Sin Miedo A Nada	mh 00153566
9 **Formula Abierta** - Te Quiero Mas	mh 00153557
10 **Rossi Valeria** - Tre Parole	mh 00151966
11 **El Canto Del Loco** - Crash	mh 00153770
12 **Sober** - Arrepentido	mh 00153771
13 **Amaral** - Toda La Noche En La Calle	mh 00153790
14 **Loona** - Viva El Amor	mh 00153620
15 **David Bisbal** - Ave Maria	mh 00153550
16 **Alejandro** - Ellas	mh 00153553
17 **Agüita Salá** - Por Debajo De Tu...	mh 00153175
18 **Chayanne** - Torero	mh 00152914
19 **David Civera** - Que La Detengan	mh 00153552
20 **Chenoa** - Atrévete	mh 00153549
21 **Chenoa y David Bisbal** - Escondidos	mh 00153554
22 **Manu Tenorio** - Tu Piel	mh 00153556
23 **El Canto Del Loco** - Son Suenos	mh 00152776
24 **Bunbury** - Si	mh 00153687
25 **Thalia** - Tú Y Yo	mh 00153568
26 **Estopa** - Partiendo La Pana	mh 00152133
27 **Nuria Fergó** - Brisa de esperanza	mh 00153521
28 **Gisela** - Vida	mh 00153558
29 **Shalim** - Nadie Como Tú	mh 00153567
30 **Paulina Rubio** - Si Tú Te Vas	mh 00153565
31 **Javi Cantero** - Y Cuanto Mas...	mh 00152242
32 **Malu** - Toda	mh 00151965
33 **Mano Chao** - Me Gustas Tu	mh 00151796
34 **Miguel Bose** - Morena Mia	mh 00152096
35 **Monica Naranjo** - Sacrificio	mh 00152747
36 **Rosana** - Pa Ti No Estoy	mh 00151797
37 **Lucrecia** - Mi Gente	mh 00153570
38 **Melody** - Muévete	mh 00153439
39 **Hora Zulú** - Andaluz de nacimiento...	mh 00153440
40 **La Luna** - Here I Am	mh 00152754
41 **Mónica Naranjo** - No Voy A Llorar	mh 00153393
42 **Infantiles** - Cumpleaños Feliz	mh 00152786

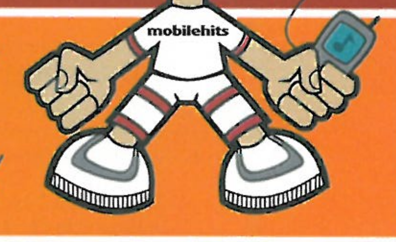
INTERNACIONAL

43 **Madonna** - Holiday	mh 00153159
44 **Jennifer Lopez** - Let's Get Loud	mh 00153299
45 **Queen** - Another One Bites The Dust	mh 00152520
46 **Madonna** - Don't Cry For Me Arge...	mh 00153485
47 **Opus** - Live Is Life	mh 00153454
48 **Fifth Ave** - Spanish Eyes	mh 00153718
49 **AC/DC** - Highway To Hell	mh 00153079

CINE/TV

1 Los Picapiedras	mh 00151700
2 James Bond	mh 00151008
3 Los Teleñecos	mh 00151369
4 La Pantera Rosa	mh 00151531
5 Shrek	mh 00151781
6 Simpsons	mh 00151501
7 La Guerra de las Galaxias	mh 00151744
8 Misión Imposible	mh 00153284
9 El Rey Leon	mh 00152114
10 Fama	mh 00153561
11 Scooby Doo	mh 00153541
12 Top Gun	mh 00151502
13 Dallas	mh 00151317
14 Batman	mh 00151360
15 Indiana Jones	mh 00152832
16 Expediente X	mh 00152482
17 Benny Hill	mh 00151922

SMS a 5525



!!!Los tonos son válidos para Nokia, Ericsson, Siemens, Motorola y Samsung!!!

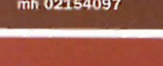
La primera cifra de los códigos indica la marca del teléfono. Cambia esa primera cifra del código por el número que corresponde a tu marca de teléfono.

- 0 = Nokia (por defecto)
- 1 = Ericsson T20e, T29s, T39m, T68, R520m
- 2 = Siemens
- 3 = Motorola
- 4 = Samsung
- 5 = Ericsson T65, T66, T68i

SMS a 5525

Por ejemplo, si tienes un Siemens C45 y quieres el tono Aserejé de Las Ketchup, envía mh 20153392 al 5525

IMÁGENES

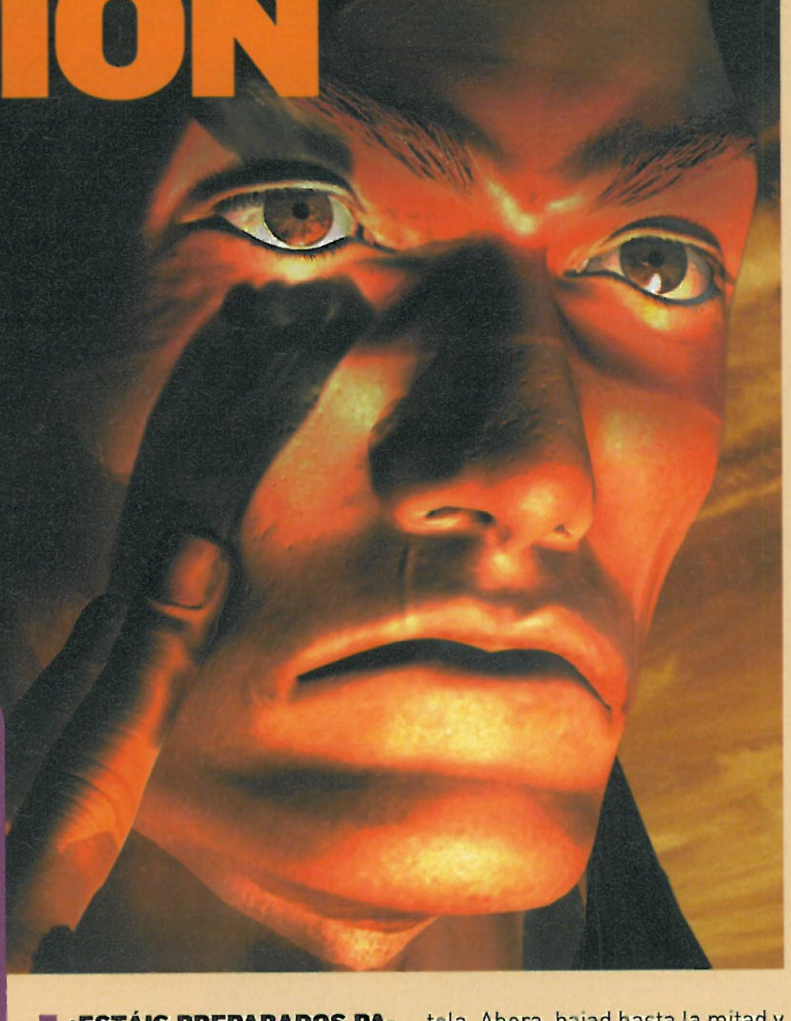


mh 02154077	mh 02154110	mh 02154118	mh 02154083	mh 02154124	mh 02154125	mh 02154100	mh 02154116	mh 02154115	mh 02154080
mh 02154081	mh 02154120	mh 02154085	mh 02154090	mh 02154079	mh 02154109	mh 02154114	mh 02154092	mh 02154101	mh 02154119
mh 02154098	mh 02154122	mh 02154106	mh 02154105	mh 02153745	mh 02153746	mh 02154094	mh 02153661	mh 02154096	mh 02154097

Para más melodías, logos e imágenes, visite nuestra página web www.movilhits.com Válido para todos los operadores. Precio mensaje 0,9 € + IVA.
Para contactar support-es@mobilehits.com

www.movilhits.com

TUROK EVOLUTION



Era inevitable. La sangre de tantos hermanos muertos clamaba venganza contra Bruckner. Sólo Tal' Set es capaz de acabar con las hordas de dinosaurios y soldados slegs que se interponen entre él y ese canalla. Sólo unos valientes como vosotros pueden acompañarle en su cruzada.

CONSEJOS PREVIOS

1 Las malas noticias son que no podéis llevaros las armas de un capítulo a otro. Las buenas son que la munición no escasea, pero hay que saber buscarla. Si revisáis los rincones y cualquier arbusto que veáis, os llevaréis unas sorpresas muy agradables. Lo mismo vale para las armas, aunque no todas se encuentran escondidas tan a la vista. Hay algunas que requieren incluso que resolváis pequeños puzzles (simplemente activar un interruptor oculto), o que saltéis un poco para alcanzarlas.

2 Si podéis, evitad a toda costa enfrentaros contra la fauna local, del tipo de estegosaurios o monos. Muchos os dejarán en paz si vosotros pasáis también de ellos.

3 En los niveles de vuelo debéis recordar siempre que los controles están invertidos por defecto: arriba es abajo, y abajo es arriba. Tenedlo presente si tenéis facilidad para estamparos contra las paredes. Ah, y por lo general procurad volar alto, salvo en las cuevas.

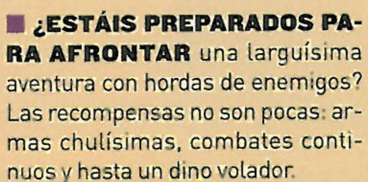
4 El Arco Tek es una buena arma: ¡aprovéchadla! Librarse de los slegs a distancia es un recurso perfecto para no entrar en batallas peligrosas. Tened siempre una buena provisión de flechas, explosivas y venenosas.

5 Reservad la munición pesada, como las granadas especiales o los misiles, para enemigos más recalcitrantes.

6 Vuestros enemigos no son especialmente inteligentes. Así que, si os atacan en grupo, colocaos de manera que se den la espalda entre sí y disfrutad viendo cómo se hacen daño con sus propios disparos, los muy imbéciles.

7 Hay saltos bastante peligrosos, pero no hay nada peor que tratar de saltar rodeado de enemigos. Despejad la zona antes de poner a prueba vuestra elasticidad.

8 Se supone que éste es vuestro hogar y que los slegs son los invasores. Por tanto, utilizad el entorno como ventaja. Usad las rocas como parapeto para cubriros, derribad árboles sobre tus enemigos, cread confusión entre los animales para que distraigan a los slegs... en definitiva, sed unos guerreros creativos.



¿ESTÁIS PREPARADOS PARA AFRONTAR una larguísima aventura con hordas de enemigos? Las recompensas no son pocas: armas chulísimas, combates continuos y hasta un dino volador.

En la selva

¡VAMOS CON ELLO! Seguid el sendero y usad vuestra pata de cordero, estooo, vuestro hacha contra los monos. El camino se tuerce para dar con... ¡el primer sleg! Ok, habéis llegado al gran claro de la catarata. ¿Veis el montículo al fondo, a la derecha? Si os fijáis, en la parte izquierda hay un sleg. Usad el arco, apuntad bien y aparecerá una llave. Rodead el montículo por la derecha para dar con una serie de salientes que os llevan a la cima. Subid arriba del todo y pillad la pistola. Ahora, bajad hasta la mitad y poneros justo enfrente del saliente donde se encontraba el sleg. Tomad aire, saltad y, hop, ya tenéis la llave. ¡Chapuzón! Dejaos caer en el agua, seguid hacia delante, usad vuestra nueva arma contra los slegs y...

→ Llegaréis a una cueva.

SALID DE LA CUEVA Y SEGUID EL SENDERO hasta llegar a un árbol-puente. Más adelante encontraréis el Arco Tek, detrás de una roca. Viene que ni pintado para acabar a distancia con los slegs que hay enfrente (cruzando el "árbol-puente").

→ Seguid hacia la izquierda hasta llegar a un tronco, vuestra salida.

BIEN, MÁS MUNICIÓN. Seguid el sendero hasta llegar a la catarata (1) y zambullíos de lleno. Volved al agua, a la zona de los grandes ple-

1 RESPETAD EL ENTORNO. La mayoría de los dinosaurios son inofensivos, a menos que los ataquéis.

2 CON ESTAS COLUMNAS no hay problemas: situaos sobre la central cuando baje, y al elevarse os llevará directos a la llave.

3

4

sosaurios: veréis una enredadera por la que podéis subir. Una vez arriba, seguid hasta llegar a unas **columnas escalonadas que llevan a una llave (2).** Cuando intentéis subir, las columnas bajarán y los monos atacarán. Usad el hacha contra ellos y situaos en la columna central, la de la llave: subiréis directamente hasta ella sin esfuerzo. Un poco de buceo para ver la entrada de la cueva, que lleva a una playa. Allí no estará mal usar flechas venenosas contra los slegs, dos en la playa y un tercero a la derecha.

Subid por la enredadera hasta un gran muro, otra más, ¡y un sleg! Una tercera enredadera y continuad adelante, a la planta final. ¿Veis los "puentes-enredadera" que llegan al otro extremo del precipicio? Poneros bajo el de la derecha, saltad y agarraos a él para cruzar al otro lado. Seguid por camino de la izquierda. Un par de bichos más y...

→ Llegaréis a la "dinomontura". (Nivel de vuelo 1)

Ascensión a la montaña

COMENZÁIS EN UN VALLE. Seguid hacia delante y encontraréis la mirilla para la pistola sobre una roca. Ok, ahora continuad por la izquierda del montículo de piedra, y oiréis disparos: eso es que habéis dado con el sendero que sube el montículo. Acabad con los slegs y saltad al montículo de enfrente. ¿Qué es esa cosa blanca de la pared? Pues un interruptor, Pocahontas. Activadlo y dejaos caer. A la izquierda de la **entrada en forma de cabeza tenéis el segundo interruptor (3)** que os abrirá la puerta. Seguid por la zona de los arbustos. ¿Qué es ese ruido? ¡Han matado a un Estegosauro! Vengad su muerte. A la izquierda hay más slegs, sobre todo en los salientes: usad el zoom para acabar con todos. Seguid subiendo el sendero hasta ver una nave despegar y liquidad silenciosamente a la pareja de guardias. Más adelante veréis el cadáver de un dinosaurio: cuidado con el sleg que se oculta tras él. Lo bueno viene ahora: dos slegs con escopeta y tres soldados sleg. Usad las granadas o las flechas explosivas y seguid por la derecha. En la zona de las esculturas os atacará otro grupo similar.

→ Seguid hacia delante.

OH, OH, UN T-REX. Quizás si vais despacio, sin hacer ruido... Ups, parece que no. Alejaos de él y lanzadle granadas. Girad a la izquierda y usad el zoom **contra los dos slegs que hay ladera abajo (4).** Bajad, girad hacia el túnel de la derecha ▶▶

NIVEL DE VUELO 1

En el aire

¡HORA DE PULIR ESOS REFLEJOS! La primera parte es bastante sencilla. Recto, a la derecha y de lleno en la cueva.

¡CUIDADO CON LOS ÁRBOLES! Intentad coger la munición que está colgando de los globos que flotan esparcidos por el camino.

SEGUID EL CAÑÓN y tened cuidado con las rocas que caen. Atravesad la cueva y llegaréis a un gran cañón en el que podéis maniobrar libremente. Vuestro primer objetivo es la nave que patrulla la zona: 4 misiles y "sanseacabó". Después tenéis que destruir los cañones que guardan la gran puerta al fondo del cañón, para que se abra. Ahora, tened cuidado con la catarata y no dejéis que la inercia os arrastre.

UNA VEZ SALGÁIS DE LA CUEVA, daréis con un río cuyas orillas han sido tomadas por los slegs. Destruid las cuatro grandes tiendas de campaña (hay dos en cada orilla). Si se os agotan los misiles, no perdáis tiempo y buscad varios globos que están esparcidos por el escenario.

VAYA HOMBRE, UN BOSQUE CERRADO y encima repleto de minas. Disparad sin descanso para destruirlas con antelación. Ah, y que no se os olvide usar los giros cerrados para evitar ramas o falsas salidas.

YA HABÉIS LLEGADO A LAS RUINAS. Despejad en lo posible la zona de tanques y torretas enemigas, y recordad la localización de la munición y la salud. Cuando llegue el gran dirigible, destruid primero las tres torretas que tiene en la base y después descargad todo lo que tengáis sobre el cuerpo de la nave (a los motores), volando a su alrededor. Acabar con este "mostrenco" es bastante más sencillo de lo que parece.

5 ¿TENÉIS MIEDO A LAS NAVES? Os sorprenderá la capacidad que tienen las flechas explosivas contra estos vehículos.

6 PREPARAD EL ARSENAL, porque el sendero a la derecha de la escalerilla está plagadito de enemigos.

7

8

9

10

▸▸ y, cuando explote la puerta, id hacia atrás y coged una buena posición. Seguid hacia delante y acabad con el fantoche que hay escondido en un recoveco, a la derecha. Salid de la cueva e **intentad usar la mirilla contra los guardias que hay en el puente colgante (5),** muuuuuy al fondo. Seguid ahora por el sendero de la izquierda y... ¡oh no, una nave sleg! Poneos a cubierto y atacad con flechas explosivas. Seguid por el sendero hasta llegar al puente, acabad con los slegs, bajad al agua, y a la izquierda veréis una plataforma: subid y conseguiréis la escopeta. Id ahora por la izquierda hasta dar con un cadáver de dino y unos ¿chocobos? Evitadlos y **subid por la escalera de enfrente (6).** Seguid el sendero y usad el zoom sobre la caverna que se ve más adelante, elevada. Acabad así con el francotirador. Seguid adelante y caminad hacia arriba hasta llegar a la caverna mencionada. Id hacia la izquierda y, tras el ataque, esperad a que aparezcan dos naves sleg: escondeos y dejadlas ir. Cruzad el puente y...
➔**Llegad hasta la caverna.**

OHHH, QUE GATITOS TAN MONOS... (7) Dadles "jarabe de escopeta" y seguid hacia delante, para dar con una bifurcación. Id por la izquierda. Cuando lleguéis a la explanada, coged el camino de la izquierda. Seguid por el túnel, avanzad por la derecha y haceos con un lanzacohetes. Dadle vuelta e id ahora por la izquierda. Seguid hasta llegar a un sendero descendente. En cada asalto sleg, poneos a cubierto en las rocas y usad las flechas explosivas o las venenosas. Continuad hacia abajo pasada la gran roca hasta llegar a un grupo sleg. **Tienen una tentadora torreta-láser (8),** pero no debéis usarla si no queréis ser un blanco fácil. Seguid colina arriba hasta que veáis un sendero a la izquierda. ¡Uh, qué "bisho"! Es hora de sacar el flamante lanzacohetes.
➔**Dirigíos hacia las puertas.**

Infiltración

QUE NO OS INTIMIDE LO DEL SIGILO y la infiltración. Dirigíos a la izquierda del gran árbol, subiendo por la escala. **Acabad con el sleg de la torre de control (9)** y entrad en la base. Ahora id hacia la gran puerta y abridla usando el interruptor. Id a la izquierda hasta llegar hasta la explanada llena de cajas.
➔**Corred a la puerta izquierda.**

SALID DEL TÚNEL e id directamente a la izquierda (10). Rodead el edificio por la izquierda y subid la rampa que lleva a la entrada principal. Tras cruzarla, seréis inevitablemente descubiertos: atacad al grandullón con flechas explosivas. Luego id por la izquierda hasta el sendero rodeado de huesos y...
➔**Activad el interruptor.**

ELIMINAD A LOS DOS GUARDIAS y seguid por la derecha. Al llegar a la entrada, id a la izquierda y subid por el sendero. Entrad en la cueva y tomad el camino de la derecha: al final está el lanzallamas. Salid y seguid por la izquierda, luego a la derecha y después hacia delante. Empujad las rocas para acabar con unos slegs y salid de la cueva. Seguid y rodead el edificio con ventanas. Seguid el sendero hasta llegar al gran puente. **Acabad con los slegs y el gran dinosaurio (11)** e id a la izquierda del puente, para bajar al "minipuente" que hay debajo. Entrad en las torres de izquierda y derecha, para activar los interruptores que abren la gran puerta.
➔**Desde la torre izquierda podéis saltar a ella fácilmente.**

RODEAD LA TORRE DEL FOCO y seguid el camino principal. Girad a la derecha hasta llegar a la abertura en el muro. Id entonces a la zona de los tanques y hacia la derecha, donde se encuentra otra entrada. Abridla con el interruptor y, cuando se abra la segunda puerta, corred hacia las dos cajas de la derecha.

Desde allí seguid el muro de la derecha, girad a la derecha y **corred hacia la puerta que hay a la derecha de la barricada (12).** Entrad, id a la siguiente habitación y estaréis en la prisión. En la pared opuesta se encuentra el interruptor que abre las celdas, pero tened cuidado, ya que nada más activarlo seréis atacados. Salid por la puerta de la derecha y dirigíos hacia los arbustos. Liquidad con el zoom a los slegs de la zona y corred hacia la puerta de las antorchas. Más allá del **dormitorio de los slegs (13)** hay una zona con cajas. Utilizad la mina-araña para acabar con los slegs de la habitación y salid por la puerta de la izquierda. ¡Cuidado con el grandullón! Romped las cajas para conseguir la metralleta y salid por la puerta que no habéis cruzado aún. Corred a la derecha y entrad en el siguiente edificio. Entrad por la puerta de la derecha, subid las escaleras y acabad con el sleg. Subid por la escalerilla hasta la cima de la torre y saltad **sobre las cajas para agarraros a la cuerda (14).** Gracias a ella llegaréis a la torre de enfrente. Pero cuidado, porque os espera un comité de bienvenida.
➔**Saltad a la rampa y seguid hasta la entrada de la derecha. ¡Fiiu!**

11 **NO OS DEJÉIS INTIMIDAR** por el tamaño de este monstruo: es muy vulnerable a la metralleta y las armas explosivas.

12 **EL SIGILO ES IMPORTANTE** en esta fase, pero si sois rápidos es muy difícil que el enemigo os descubra.

13

14

15

16

La fortaleza Sleg

TENÉIS QUE ENCONTRAR EL PUESTO DE CONTROL, que se encuentra a la derecha. **Arrasad a las continuas oleadas de slegs hasta que aparezca el más grande de ellos (15)**, con ganas de recibir misiles. Desde la zona de control...

→Saltad el muro a la sala de la izquierda, hacia la puerta abierta.

CRUZAD LA ABERTURA DE LA IZQUIERDA y seguid hacia delante. Rodead el camino y saltad hacia abajo, al primer piso. Cruzad la puerta que se abre y activad el interruptor. **Id por la puerta del medio (16).** Usad la metralleta contra los slegs (el grande incluido) y...

→Salid por la puerta tras ellos.

CRUZAD EL TÚNEL y usad la escopeta **contra los hechiceros (17)** que aparecen súbitamente. Cualquiera de las puertas que se abren os sirven. **Llegaréis a una llave, pero al cogerla veréis que se trata de un señuelo (18).** ¡Más guardias mágicos! Cuando acabéis con ellos conseguiréis la verdadera llave, que abre a la derecha una puerta... ¡al infierno! Bueno, son grandes pero caen con facilidad ante vuestra metralleta. Cruzad la puerta tras ellos y acabad con los hechiceros. Zambullíos en el agua cuando se abra la abertura, seguid el túnel y llegaréis a una sala idéntica. Acabad con los magos y empujad la losa circular para abrir una puerta en la sala anterior. Regresad a ella, acabad con los slegs y salid de este nivel.

¡TRAMPAS! Para superarlas, lo mejor es dejar que se activen y correr justo después. Tras cruzarlas, id por la izquierda, cruzando otras dos trampas. Cruzad la puerta, seguid a la izquierda y luego hacia el fondo del pasillo. Disparad al barril para crear una brecha desde la que eliminar a los slegs del otro lado. Salid por la izquierda y seguid por el pasillo (cuidado con los slegs con lanzallamas) . Cuando lleguéis al final, entrad en la sala de la derecha. **Activad las dos losas (19)**, volved al pasillo y seguid por el primer giro a la derecha. Girad una vez más, saltad sobre las cajas y activad la losa. Id ahora a la segunda entrada a la izquierda. Salid por la izquierda, girad a la derecha y acabad con los slegs gigantescos. Activad el interruptor cercano a la celda y...

→Podréis subir al ascensor.

DEBÉIS DESTRUIR LOS SEIS TERMINALES del reactor. **El primer terminal está justo enfrente (20)**, pegado al reactor, mien- ▶▶

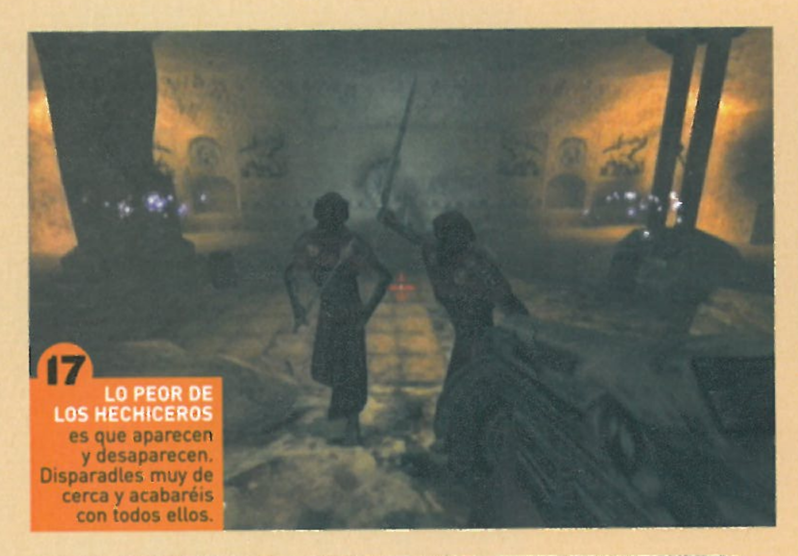
NIVEL DE VUELO 2

De vuelta al cielo

TENED CUIDADO EN ESTE CAÑÓN: la velocidad que alcanzaréis en él es muy alta, así que resulta muy fácil pegársela contra alguno de sus muchos obstáculos. Tratad de coger el sobrearmamento al principio y acabad con los enemigos en globo, ¡y las columnas de piedra que caen! Al llegar a la bifurcación, seguir por la izquierda y entrad en la cueva. Haced giros cerrados, entrad en la siguiente cueva (hacia abajo) y evitad los globos y las estalactitas. Ahora, arrrrrrrrrriiiiba por la catarata (mucho cuidadito con la inercia, ¡no os la peguéis!), continuad y entrad en otra cueva que os lleva hasta una gran entrada.

COGED EL SOBREARMAMENTO Y DISPARAD SOBRE LA ARTILLERÍA. Atención, porque en dos ocasiones habrá desprendimientos de rocas. Tened cuidado con los tanques y con los vuelos rasantes, que tenéis que hacer inevitablemente. Tras la segunda avalancha de roca, evitad los globos enemigos y también las columnas horizontales. De nuevo, una caverna con estalactitas, columnas peligrosas y encima naves enemigas. Salid y tenen mucho cuidado con las rocas.

LLEGÁIS AHORA A UN GRAN VALLE CON UNA TORRE DE CONTROL EN EL CENTRO. Vuestro objetivo es destruir su núcleo, pero antes debéis desconectar el escudo disparando a las columnas que lo generan, que rodean la torre. Si os quedáis sin misiles, buscad en las zonas altas del valle. Una vez destruidos los generadores, atacad al núcleo de la torre. Si os cuesta acertarle desde fuera, entrad en la torre, disparad uno o dos misiles sobre él y escapad rápidamente por la salida contigua, pero haciendo maniobras rápidas y cerradas. Una vez destruido, escapad.


17 **LO PEOR DE LOS HECHICEROS** es que aparecen y desaparecen. Disparadles muy de cerca y acabaréis con todos ellos.

18 **ESTA LLAVE ES UN SEÑUELO** que atraerá la atención de los hechiceros. Acabad con ellos y tendréis la verdadera.

NIVEL DE VUELO 3

Caos en los cielos

LA VELOCIDAD AQUÍ ES NECESARIA, ya que se derrumban edificios constantemente a vuestro alrededor. "Pasad" de los enemigos y concentraos en los apurados giros que debéis hacer hasta la salida.

EN ESTE VALLE SE ENCUENTRA LA LANZADERA. ¿Queréis dejar que escapen los slegs? Humm... No, ¿verdad? Pues apuntad a los núcleos de la lanzadera (las vainas rosas de la torre), tres abajo y tres arriba. No intentéis hacer más de un impacto cada vez u os estrellaréis. Haced giros amplios y tratad de disparar desde una distancia prudencial.

ESCAPAD POR LOS CONDUCTOS DE VENTILACIÓN. Pero andaos con mucho cuidado: son estrechos y es fácil estrellarse con las paredes.

19

20

▸▸ tras que el segundo lo tenéis detrás. Cruzad la primera puerta a la izquierda del ascensor y, tras acabar con los enemigos, activad el interruptor junto al portal de enemigos (que habréis destruido ¿no?). Id entonces por la puerta que hay a la derecha del reactor y subid por la rampa. Id a la derecha, a la habitación de las cajas. Activad el interruptor y seguid por el pasillo. Junto a la parte alta del reactor hay otro terminal. Id por la derecha, bajad, girad por la esquina y seguid al fondo a la izquierda, donde tenéis una escalerilla que lleva al cuarto terminal. Justo enfrente hay otra escalerilla que lleva al quinto. Volved abajo, id hacia la parte superior del terminal y subid por la **escalerilla que conduce al sexto terminal (21).** Regresad abajo del todo y dirigíos a la salida, bien vigilada por un sleg de los "tochos". Usad el lanzacohetes y...
→¡Corred como el viento!

DIRIGÍOS HACIA LA IZQUIERDA, saltad sobre las cajas y salid por el conducto de ventilación. Salid por la izquierda hacia un pasillo y seguid de frente. Girad a la derecha y luego hacia la puerta de la izquierda. Acabad con los generadores de enemigos y salid por las puertas dobles. Seguid por la abertura de la derecha, subid las escaleras y entrad a la cámara de la derecha. Activad el terminal del centro para coger los planes de guerra enemigos.
→Bajad sin demora por la rampa y girad a la izquierda.

CRUZAD LA PUERTA y acabad con los tres slegs. **Seguid por el pasillo (22)** y cruzad la puerta de la izquierda. Seguid hacia delante y acabad con los slegs que os asaltan para abrir las puertas. Esquivad las trampas y avanzad a la derecha.
→Salid por el agujero del muro, justo a la derecha.

¡MISIÓN DE RESCATE! Agachaos para entrar en la abertura de la derecha, en el suelo. Seguid el túnel, id a la derecha y prestad atención a la escena que se produce. Seguid hacia la derecha y veréis una abertura en el muro. Entrad en el siguiente túnel y saldréis a una sala similar a la del principio. Activad el interruptor y abrid las puertas de la derecha, que llevan a la zona de la prisión. Acabad con las oleadas de enemigos (una por cada puerta de la sala circular). Tras el séptimo ataque aparecerá el carcelero, ¡con malas pulgas! Liquidadlo y entrad en el ascensor de la zona central. Destrozad los terminales, bajad y abrid las puertas de cada prisión

21 **EL REACTOR TIENE CINCO TERMINALES** como éste, que debéis destruir para desactivarlo de forma definitiva.

22 **EN ESPACIOS CERRADOS** como éste, el arma más recomendable para no tener problemas es el lanzallamas.

23

24

25

26

hasta dar con el Padre Sabio. El abuelete se os une para que le escoltéis hasta la salida. Salid por la única puerta abierta, usad flechas explosivas contra los slegs grandes y seguid por el pasillo hasta llegar a una bifurcación: id por la derecha.

➔Cruzad la puerta, que os lleva directamente al ascensor.

Tierras oscuras

BUENO BUENO, ESPEREMOS QUE NO OS SINTÁIS INTIMIDADOS con tanto follaje. Debéis reunir tres llaves para abrir la puerta que está en el extremo oeste. ¿Listos? Ok, acercaos al muro, dejad que se active la empalizada y corred hacia atrás. Seguid de frente y, al lado del dino, veréis unos bloques que llevan hacia arriba. Subid, seguid el sendero de la izquierda y **veréis el árbol-puente que cruza la llave... ¡y la llave al alcance de la mano! (23)**

Vamos por la segunda. Regresad al punto al que subisteis e id por la derecha, por las ruinas. Daréis con un enorme acantilado y, más a la izquierda, veréis un tocón con la llave sobre él. Asomaos al abismo sin miedo: hay un saliente. Dejaos caer y entraréis en una pequeña cueva con una escala al fondo, por la que llegaréis al tocón y a la llave. ¡Van dos! Volved al punto desde el que subisteis, pero esta vez id hacia el norte. Cuidado con los raptores, las empalizadas y los, ejem, "huevos que caen del cielo". Torced a la derecha y daréis con la famosa puerta casi abierta. A su izquierda, entre el follaje, hay un tronco por el que podéis pasar agachados: entraréis en una sala donde está la tercera y última llave. Cogedla, cruzad la puerta, y daréis con un templo y dos tigres faltos de caricias. Muertos los tigres, salen **varios fantoches con espada (24).** Esquivad sus rayos y usad flechas explosivas para liquidarlos...

➔Y abrir la puerta del templo.

UNA GRAN EXPLANADA LLENA DE RUINAS, más llaves... sigh. No os agobiéis. Salid e id a la izquierda, donde os espera un camarada con "raptoritis". Ayudadle contra los bichos y os abrirá la puerta a su espalda. Abandonadle a su suerte y entrad, que os esperan los monitos.

Girad a la izquierda un par de veces y **daréis con una escala (25).** Subid, daos la vuelta y veréis la primera llave, en una torre. Ahora saltad hacia ella y regresad al punto de partida. Desde allí, seguid todo recto y **veréis la segunda llave, junto a la cabeza de piedra (26).** Continuad por la izquierda y fijaos en un pequeño templo con escalinata, a la izquierda: ahí tenéis la tercera llave. Revisad las paredes de la zona y activaréis un interruptor que hace subir un monolito, a la entrada de la zona. Subid a él y llegaréis a una sala que oculta un cañón de plasma. Salid de ahí, seguid hacia el oeste y cuando veáis unas paredes derruidas, agachaos para cruzar el hueco a la izquierda de una de ellas. Seguid avanzando hacia la izquierda, acabad con los raptores y los "chocobos" y...

➔Veréis una rampa que cruza un muro: tras él está la salida.

ID HACIA DELANTE POR EL VALLE, girad a la derecha y veréis un templo. Continuad de frente hasta llegar a una cueva entre las ruinas. Salid de ella, id a la derecha un par de veces y entraréis en una cueva similar. Son unas ruinas con varios cementerios escoltados por lápidas en forma de guerreros. Id hacia el extremo Este y conseguiréis la primera llave. Al cogerla, ocurre algo bueno y algo malo: lo bueno es que aparece la segunda, junto a un muro en el que se enciende una antorcha. Lo malo es que "los guerreros-lápida-de piedra" cobran vida. Usad granadas o flechas explosivas y corred hacia la parte Norte, donde está la segunda llave. La tercera aparece en la parte Oeste; conseguidla y abriréis la puerta. ¿Que dónde está la puerta? Pues justo donde habéis conseguido la tercera llave, **buscad a la derecha un pasaje (27).** Cruzad la puerta, subid por el paso entre las rocas (cuidado con el idiota encaramado), subid la escala y continuad hasta llegar a un templo. Acabad con los guardias rápidamente, activad los interruptores y...

➔Usad el ascensor que hay en la entrada del templo.

AGUA, AGUA POR TODAS PARTES... Para salir de este nivel necesitáis no una, ni dos, sino ¡siete llaves! Vamos por la primera: fijaos en la plataforma que hay sobre el agua, a la derecha de la presa. Usad el Arco Tek para acabar con el sleg y saltad al agua para subir a la plataforma. Más adelante está la segunda. Si buceáis veréis una cueva: entrad en ella y saldréis a otra zona. Id de frente, subid la escalera y entrad a una segunda cueva. Seguid el camino de la izquierda (cuidado, está bien vigilado) y así os haréis con la tercera llave.

La cuarta la encontraréis abajo, junto a la lancha, y la quinta está justo enfrente. Ahora, nadad hacia el Norte y veréis una doble plataforma: apurad vuestros saltos y conseguiréis la sexta llave. Y finalmente la séptima, a la derecha sobre ▶▶

27 SI NO SABÉIS LO QUE OS ESPERA tras la esquina, lo mejor es echar mano de una granada y despejar con ella el camino.

28 EL ARMA DE PLASMA es muy efectiva. Su modo rastreador resulta ideal para acabar con los enemigos en la distancia.

29

30

31

32

NIVEL DE VUELO 4

El aniquilador se acerca

HACED UN VUELO RASANTE en la vueva esquivando los puentes de piedra. Evitad también los globos-bonus para estrellaros con ellos.

EN EL CAÑÓN, haced giros cerrados y, tras la explanada, superad con mucho cuidado el siguiente cañón, evitando las columnas de piedra que caen. Seguid hacia delante y alcanzaréis al Aniquilador.

un pequeño islote (si os queréis divertir, desarmad al sleg que hay allí y veréis cómo corre... ¡bajo el agua!). Con las siete llaves, veréis enfrente de vosotros cómo siete bloques de piedra forman un puente. Id por él, acabad con los tres slegs que se os echan encima y...
→Salid de ahí rápidamente.

ESTO ESTÁ "CHUPAO". Corred hacia delante, pillad el Cañón de Plasma y su accesorio justo enfrente, y **acabad con los slegs que hay debajo del arco (28).** Girad a la derecha un par de veces y llegaréis a unas ruinas. A la izquierda hay varios arcos de piedra: cruzadlos y llegaréis a una salida doble: activad el interruptor de apertura y...
→Salid por la parte derecha.

PARA EMPEZAR, UN RECIBIMIENTO CON RAPTORES. Cuando acabéis con todos, la gran boca de piedra se abrirá: entrad, pisad el interruptor del suelo y fijaos en la secuencia. Debéis pisar el interruptor, salir deprisa para no ser aplastados y correr hasta la puerta de la derecha antes de que se cierre. ¿Veis el interruptor que hay en la pared? Pues situaos mirando hacia la puerta, caminad hacia atrás para activar el interruptor y abrir la puerta, y corred hacia delante a toda pastilla, saltando sobre las columnas. Debéis cruzar la puerta de troncos antes de que "chape".

Buscad ahora un sendero a la izquierda, que sube la roca. Subid hasta ver una entrada en la pared: saltad e id hacia el fondo, donde hay un lanzacohetes, ¡con taladro cerebral! Subid la escala que hay detrás vuestro y llegaréis al puente tomado por los slegs. Aguantad y...
→Caminad hacia el puente. (Nivel de vuelo 2)

Asalto

¡EL ATAQUE DE LOS SIMIOS! Ayudad a vuestros aliados contra estos gorilones. Id hacia delante, subid las dos escalas y coged el lanzacohetes. Continuad de frente y **usad vuestra nueva arma contra la torreta (29).** Entrad y salid por la ventana. ¿Veis esos "champiñones verdes"? Saltad de uno a otro hasta la segunda fortaleza, abrid fuego sobre las dos peligrosas torretas y...
→Entrad cuando las destruyáis.

ID POR LA PARTE IZQUIERDA, subid en el ascensor y liquidad a los slegs. **Activad el panel de control (30)** que abre la puerta y usad si queréis las metralletas para despejar el puente. Después volved a bajar. La puerta da al puente, repleto de puestos de guardia y enemigos.
→Seguid hacia delante hasta llegar a una gran puerta con tres torretas: destruidlas y entrad.

DE FRENTE VAIS A ENCONTRAR FUERTE RESISTENCIA (31), ¡dadles con todo! Girad a la derecha y acabad con el sleg del puesto de guardia para haceros con su metralleta. Despejad la zona: de frente viene un invitado: **un enooooorme dino armado hasta los dientes (32).** Si tenéis la metralleta o el lanzacohetes no tardará en caer derribado. Una vez se calme todo...
→Id al fondo, hacia la derecha y buscad un pequeño pasillo entre dos paredes, hacia la salida.

SUBID LAS ESCALERAS, SALTAD HACIA LAS CALLES y empezad a disparar a todo lo que se mueva. "Atención, oferta sleg en triceratops: pague uno y llévese dos". **Usad el lanzacohetes contra estos dos bicharracos (33).** Vaya hombre, ahora viene una nave lanzando portales de enemigos. Pues nada, los destruís y entráis por la puerta que se abre a la derecha. Subid las escaleras, acabad con el soldado-simio y cruzad los dos puentes consecutivos hasta llegar a una bonita sala. **Acabad con los enemigos que llegan por tierra y aire (34),** y cru-

33 ¡UN PAR DE TRICERATOPS! Sólo saldréis con vida si usáis con ellos el lanzamisiles o la metralleta, ¡a todo trapo!.

34 ESTOS PORTALES DE ENEMIGOS generan slegs sin parar. Siempre son los primeros objetivos a destruir.

35

36

zad la puerta de la izquierda. Otro puente, otra sala, y más enemigos.
→Cruzad la puerta de la derecha.

VUESTRA MISIÓN ES LIMPIAR LA ZONA DE FRANCOTIRADORES, para que así los aliados, que son unos zoquetes, puedan avanzar. Entrad por la puerta de la derecha y seguid el corredor hasta llegar a una sala con varios slegs. Cruzad el puente, pero antes liquidad al primer francotirador, que está más arriba, en el otro extremo del puente. Continuad y daréis con unas escaleras: subid, entrad por la primera puerta y cruzad las salas hasta llegar a una puerta atascada.

Usad el lanzacohetes o flechas explosivas para acabar con el segundo francotirador (35), que está detrás. Volved a las escaleras, subid hasta el final y utilizad la escalera de mano para llegar a la azotea. A la derecha tenéis al tercer francotirador, mientras que si seguís por el pasillo de la izquierda y **subís por la escalera de la derecha, os encontraréis con el cuarto (36).** Seguid hacia delante y os daréis de bruces con un grupo de slegs, entre los que se encuentra el quinto francotirador. Bajad ahora por el hueco del ascensor, en medio de este tejado, cruzad las dos salas y llegad hasta otro puente, con el sexto francotirador en el otro extremo, arriba. Seguid hacia delante hasta llegar a unas escaleras, subid a la primera puerta y cruzad la sala para ver al séptimo de los francotiradores. Volved a las escaleras, subid y usad la escalera de mano que lleva a otra azotea, con el octavo francotirador a la derecha.

Id por el pasillo de la izquierda, acabad con el noveno francotirador, y subid por la escalera de la pared para dar pasaporte al último.
→Dejaos caer en un puente y salid por la puerta Este.

¡MASACRE Y MÁS MASACRE! Arrasad con todos y preparaos para el **gran triceratops (37).** Cuando acabéis con todos vuestros enemigos y baje el escudo de la torre...
→Subid, pillad el arma nuclear y haced una limpieza general.

Vértigo

¡BUF, QUE PESTAZO HAY EN LAS ALCANTARILLAS! Andaos con ojo y no deis un mal paso, ya que podéis caeros. Acabad con los slegs a izquierda, derecha y en la jaula de arriba, e id por la derecha. **Tened cuidado con las descargas de, ejem, "caca" (38)** que salen de las paredes, porque pueden tiraros al vacío. Cuando salgáis al exterior, cruzad por la tubería de la izquierda, luego seguid de frente y acabad con todos para abrir las puertas de la zona Oeste. Entrad en esta sala y activad los dos terminales. Repetid el proceso para abrir la sala Este y activad dos terminales más.
→Id a la izquierda, seguid de frente y cruzad la salida del fondo.

A VER DÓNDE ESTÁ LA ENTRADA A LOS TÚNELES... Cruzad por la tubería a la derecha, bajad un poco la rampa y saltad al trozo de escalerilla de enfrente. Id a la izquierda, avanzad hasta la puerta y veréis **una enorme tubería que debéis cruzar (39),** ¡qué vértigo! Cuando estéis a medio camino, lanzad un par de misiles a los enemigos de la izquierda, muy abajo y lejos, en una especie de pasillo. Seguid, cruzad la puerta y entrad por el desagüe de la derecha, que bordea la zona. Entrad en la sala, id por la derecha tras acabar con los slegs y...
→Saltad de plataforma en plataforma hasta que encontréis un desagüe abierto.

DEJAOS CAER Y SEGUID A LA DERECHA, luego hacia delante y cruzad la puerta que lleva a la ▸▸

NIVEL DE VUELO 5

El último golpe

CARAY, VUESTROS ALIADOS SON UN POCO SÁDICOS... han arrasado a los slegs y se han cargado al Aniquilador. Ahora quieren que destruyáis una simple torre de comunicación. En fin, órdenes son órdenes.

¿VEIS EL CAMPO DE FUERZA? En sus extremos hay unas pequeñas aberturas: es un túnel que esconde los tres generadores del campo de fuerza (rosas, para variar). Los de los extremos son fáciles de destruir, con vuelos rasantes y disparando a distancia (confiad en vuestra mirilla).

PARA EL QUE ESTÁ EN MEDIO tenéis dos opciones: hacer vuelos muuuy rasantes junto al túnel para fijar vuestro objetivo sobre él, o entrar en el túnel, darle con todo y salir por el otro extremo. Tened paciencia, porque cuando caiga el campo de fuerza debéis destruir la torre (esa especie de domo negro, a la derecha del Aniquilador). ¿Ya está todo? No, queda una diminuta patrulla sleg en el cañón más peligroso del juego.

37 ESTE MONSTRUO ES DURO DE ROER, pero acabar con él os proporciona una gran recompensa: ¡nada menos que el arma nuclear!

38 EN LAS ALCANTARILLAS es fácil que nos caigamos al vacío si no evitamos las corrientes de los desagues.

TRUCOS

¿Se os engancha el dedo en el gatillo? ¿Apuntáis mal y derrocháis la munición contra paredes y follaje? ¿Tenéis miedo de los compis? Anda, anda, que si no fuera por estos trucos... Aprovechadlos bien.

- **ESCOGER NIVEL:** Introducid el código SELLOUT, cargad una partida y podréis ir directamente al nivel que prefiráis.
- **TODAS LAS ARMAS:** Teclead el código TEXAS en la pantalla de trucos y conseguiréis todas las armas de cada nivel, pero no de todo el juego.
- **MUNICIÓN ILIMITADA:** MADMAN es vuestro código si no queréis quedaros "secos" de balas frente a una horda de raptores y slegs.
- **INVULNERABILIDAD:** ¡Balas a vosotros! Con el código EMERPUS no habrá nada capaz de haceros daño.
- **INVISIBILIDAD:** Teclead SLLEWGH y pasaréis desapercibidos.
- **CABEZONES:** Un poco de anatomía en la saga Turok, para que sea más fácil acertarles en la "perola" a los enemigos. Teclead HEIDS.
- **ZOO:** Se trata de un nivel muy especial al que accederéis introduciendo la palabra ZOO como código.
- **TODOS LOS TRUCOS:** ¡Hala, así, de golpe! Pues venga, teclead FMNFB.

39

40

▸▸ escalera. **Activad el terminal (40)** y corred hacia la puerta que hay a la izquierda en esa sala, para cruzar la puerta azul antes de que se cierre. Subid al ascensor e id hacia la escalerilla de la izquierda.

Bajad hasta un pasillo y girad dos veces a la derecha, hasta dar con una puerta que lleva a una plataforma enrejada. Avanzad hasta un ascensor y saldréis al exterior, pero para cruzar **debéis agacharos y evitar que las columnas giratorias os golpeen (41)**. Subid al ascensor y cruzad una sala similar, esta vez saltando de columna en columna. Otro ascensor, ¡simios!, una escalerilla por la que escapar y...

→Por último, subid al ascensor.

ID HACIA DELANTE Y ACTIVAD EL INTERRUPTOR. Luego seguid hacia la derecha, subid por las escaleras y llegaréis a una gran plaza.

Hablad con los heridos. Seguid hacia la izquierda y arrasad con todo: **slegs, slegs en globo, slegs en naves... (42)**. Cuando despejéis la zona se abrirán las puertas de la biblioteca, a la izquierda. Subid las escaleras del centro hasta la cúpula de cristal que cubre la sala, y...

→Salid por la brecha que tiene.

SEGUID HACIA DELANTE, GIRAD TRES VECES A LA DERECHA y preparaos para entrar en una gran plaza. ¿Tenéis las armas a punto? Mejor, porque éste es el menú del día: de primero, un tanquecito; como segundo plato, un sleg gigante. De postre, una nave que lanza portales de enemigos, y antes de que podáis pedir el café, un enorme estegosaurio y los monos-sleg con la cuenta. ¡Qué empacho! Id después por la entrada de la derecha, subid la rampa, y continuad hasta **llegar a la gran estatua (43)**. Id por la derecha, saltad a la zona central y subid hasta llegar a unas escaleras.

→Agachaos, id a la derecha y por fin llegaréis a la salida.

Batalla en los vestíbulos

ESTÁIS EN EL SENADO, ¿no os sentís importantes? Dirigíos hacia delante, subid las escaleras y activad el panel de control que hay a la derecha. Continuad por el gran corredor, usad las escaleras de la derecha y buscad el ascensor de la siguiente sala. Subid ahora las escaleras que llevan a otro panel de control, bajad y activad los paneles de las puertas que se abren a izquierda y derecha. Entrad por la puerta central y destruid, con el lanzacohetes o las flechas explosivas, los **cuatro generadores de la torre que hay en esta sala (44)**.

→¡Después salid "por patas"!

TRAS HABLAR CON LOS SENADORES, USAD EL ASCENSOR Y SEGUID AL SOLDADO. Este tipejo... es un poco manta, así que procurad protegerle de los slegs. Al final llegaréis a un callejón sin salida, así que salid por la abertura de la derecha, cruzad las tuberías y **entrad en la siguiente abertura, arriba a la derecha (45)**. Bajad a los hangares y entrad por la puerta que hay en un hangar a la izquierda, tras un tanque. Activad el panel y regresad con vuestro "soldadito". Subid las rampas de la derecha hasta un ascensor que conduce a otro panel. Tras activarlo, regresad al inicio de las rampas y salid por la derecha. Bajad, activad los tres interruptores del pasillo, entre pared y pared (ojo con los slegs-simio) y, finalmente, un cuarto interruptor arriba.

→Salid e id hacia el ascensor.

CORRED POR LA DERECHA HASTA EL PUENTE CORTADO: debéis activar los paneles que hay a izquierda y derecha. Cruzad el puente, subid por la escalinata izquierda para activar otro panel, y luego haced lo mismo en la de la derecha.

Entra por la puerta que se abre y subid al gran ascensor circular. **¡Una nave! ¡Un monstruo gigante! (46)** Sed un poco "tunos" y poned al monstruo delante de la nave, para que reciba sus disparos. Si la trampa no funciona, abrid fuego con la metralleta. Bajad rápidamente y seguid hasta el vagón colgante: subíos y activadlo. Por el camino os atacarán tres naves, pero la metralleta se ocupará de ellos. Despachad al comité de bienvenida y...

→Marchaos por la puerta.

EN ESTA PASARELA debéis agacharos y pasar bajo las grandes tuercas. Acabad con lo enemigos antes de intentarlo.

LA ESCOPETA sólo es eficaz en las distancias cortas, o si combatimos a un grupo nutrido de enemigos.

UN CAMPO DE FUERZA OS IMPIDE AVANZAR, así que toca desactivarlo. Activad el interruptor de la izquierda y subirá una rampa debajo de la plataforma inicial. Bajad por ella, activad el otro interruptor y una segunda rampa os llevará al primer terminal. ¡Destruidlo! Regresad arriba, id hacia delante e id por la derecha. Repetid el proceso anterior para llegar al segundo terminal, regresad e id a la derecha, al siguiente panel. Mismo procedimiento con otros dos paneles y...

➔ Podréis acceder al ascensor central, tras acabar con el simio.

CORRED DE FRENTE, SUBID LAS ESCALERAS HASTA LLEGAR AL ASCENSOR y tratad de llegar con vida al vagón colgante (o "teleférico-sleg", como ellos lo llaman). Acabad con las tres naves que os acompañan durante el recorrido, bajad y subid al ascensor. Bien, esto es complicado: hay un puente cortado, dos torretas para usar y enemigos a diestro y siniestro. Debéis mantener vuestra posición usando las torretas y acabar con todos los slegs y naves que aparezcan, hasta que el puente se active y podáis cruzar. Entrad en esa pequeña sala y activad el panel, luego id por la pared de la derecha, entrad en la sala y activad el siguiente panel. Ahora tenéis sólo 3 minutos para escapar: corred al ascensor que se activa a la derecha de la sala del primer panel, subid a otro ascensor y entrad en la cabina circular del siguiente ascensor.

➔ Subid y corred por la rampa circular hasta el último ascensor. (Niveles de vuelo 3 y 4)

El aniquilador

SCHHHHHT, AQUÍ EL SIGILO ES IMPORTANTE... Id por la derecha, acabad con el simio y activad el panel. Justo arriba hay una trampilla: disparad sobre ella y saltad al conducto de ventilación. Dejaos caer, id a la izquierda, derecha, izquierda.

Más adelante hay un ventilador que os impide avanzar, así que subid por las escaleras hasta llegar a otra trampilla. Salid por la puerta, activad el interruptor y bajad por las rampas para llegar a una gran sala. En la parte media, a la derecha, hay una puerta con llave. La tenéis cerca, a la derecha, junto a un interruptor. Entrad y activa el panel, que abre una puerta entre dos luces rojas (al fondo a la derecha de la sala). Llegaréis al cañón de babor, que debéis desactivar con este procedimiento: destruid los paneles situados a izquierda y derecha (los reconoceréis por llevar neones rosas), y a continuación esperad que se retire el blindaje del núcleo del cañón para destrozarlo. ¡Y salid corriendo, que todo explota!

¿Recordáis el ventilador del conducto? Regresad allí y salid por esa zona, que da a un panel que a su vez abre una puerta entre dos luces verdes. Volved a la gran sala y buscad la puerta, al fondo a la izquierda. Llegad hasta el cañón de estribor y destruidlo como sabéis.

➔ Volved hacia la sala principal y salid por la puerta central. Acabad con los simios y, después de la secuencia, utilizad el mismo ascensor que vuestro interlocutor. (Nivel de vuelo 5 y Nivel Final)

Venganza

¡FIN DE LA FIESTA! Escoltad a vuestros aliados por el valle y preparad el armamento pesado. Utilizadlo contra el sleg gigante y los portales de enemigos, pero reservando los misiles y el cañón de plasma en lo posible para... ¡tacháaaan!, Mr. Bruckhner, que como buen villano "miedica" se vale de su montura para atacaros.

EL DINOSAURIO ES GRANDE e intimida, pero si le atacáis girando a su alrededor, "dándolo todo", podréis con él. Ah, y recordad que repartidos por el escenario tenéis globos con ítems, para que los derribéis en las situaciones más peliagudas. Tratad de utilizar el amplio entorno en vuestro beneficio y por fin Tal' Set conseguirá vengar a su gente.

TELÉFONO ROJO

Yen te responde

¿Queréis ver la cara de "Yen"? ¡No hay problema! Ahí tenéis la cara -y el reverso- de todo un billete de 1.000 yens, para que me conozcáis por fin. ¡No iba a ser yo el único que no saliera en la revista!

Loco por los juegos de terror

@ Hola súper Yen, he visto un vídeo de «Resident Evil 0», y se ve aún más espectacular que «Resident Evil», gracias a los escenarios prerrenderizados. ¿«Resident Evil 4» los tendrá?

Lo más seguro es que no. Creo que el poco tiempo en que están programando tantos «Resident Evil» a la vez para GameCube, ha sido el responsable de que hayan usado los clásicos escenarios prerrenderizados en el «0».

Corren rumores de que los «Resident Evil» 2 y 3 no van a llegar a Europa. ¿Crees que harán igual con «Code: Veronica»?

Yo no haría mucho caso de esos rumores, la verdad.

He leído que Capcom hará un juego llamado «Project Devil» en exclusiva para GameCube, y estará dirigido por el creador de «Devil May Cry». ¿Es eso cierto?

RESIDENT EVIL ZERO: Aunque los escenarios de esta entrega no vayan a ser poligonales -lo cual, de todos modos, permitirá ver imágenes tan increíbles como ésta de arriba-, lo más probable es que «Resident Evil 4» sí los tenga.

No. Como ya viste en el reportaje del E3 que hicimos en el número 130, el proyecto del creador de «Devil May Cry» (Shinji Mikami) en realidad era «Devil May Cry 2», sólo para PS2.

Habrás notado que me va "ligeramente" esto de los juegos de terror... ¿«Eternal Darkness» tiene tan buen argumento como «Silent Hill» o «Resident Evil»?

Es bastante diferente de ambos, sobre todo por la temática, si bien resulta tan enrevesado y enigmático como el de «Silent Hill». Obviamente, en «Eternal Darkness» no hay zombies...

Cambiando de tema, ¿de verdad han planeado desarrollar un «Final Fantasy» para GameCube? La verdad es que con tanto culebrón no termino de creerlo.

Que sí, que es cierto. ¡Ya lo has debido ver en las noticias!

Mario Llanos (e-mail)

Mucha calidad y cantidad en GC

@ Konnichi wa, Yen. Soy poseedor de una GameCube entre otras, os sigo desde hace varios años, y me he decidido a escribirte, a ver si hay suerte:

Sobre el juego «Splinter Cell», dijisteis que saldría en todas las consolas, pero hace poco disteis a entender que sería exclusivo para Xbox. ¿Qué pasa con él?

Hajimemashite. Finalmente, «Splinter Cell» va a salir en Xbox, y después, pues...te lo digo en un par de meses.

¿A qué se debe la escasez de lanzamientos que hay ahora en GameCube? Algunos son muy buenos, pero la diferencia con otras consolas se nota...

¿Cómo que "escasez"? ¿A ti te parece que «Super Mario Sunshine», «Resident Evil», «StarFox», «Eternal Darkness», «Tony Hawk's Pro Skater 4», «Die Hard Vendetta», «Metroid Prime», «007 NightFire», «Wario World», «Vexx» y otros juegos, sean pocos títulos para una consola?

¿Qué juegos dignos de recalcar se esperan pronto en GameCube?

Los que te he puesto antes, y puedes añadir «The Hobbit», «Colin McRae 3.0», «Star Wars Bounty Hunter», «Medal of Honor»... ¡y todavía quedan más!

¿La pregunta del mes?

¿PlayStation 3 en el 2005?

Yen, ¿qué me puedes contar de los rumores de que PlayStation 3 saldrá en el año 2005?

Que es un tema del que Sony Japón sólo deja caer información con cuentagotas. Por ejemplo, al portavoz de SCEJ, Kenichi Fukunaga, le oí decir que PlayStation 3 no tiene como objetivo convertirse simplemente en una consola con mejores gráficos. Soltó -y se debió quedar a gusto...- que "la solución ideal sería un sistema operativo instalado en varios dispositivos domésticos, que ofreciera soporte a los videojuegos", o sea, alejarse todavía más de las "consolas-sólo-para-jugar" que ahora conocemos. Además, por lo visto tienen pensado usar un nuevo chip llamado "Célula", una versión mejorada del que tiene PS2, y que proviene directamente de los procesadores que se usarán en las próximas generación de ordenadores Mac (alternativos a los PC con Windows clásicos). Como ves, el estado de desarrollo aún es demasiado primitivo. Yo creo que tardará más de 2 años en salir.

Francisco Martínez (Segovia)

¡HABLA CON YEN!

Escribe tus cartas o e-mails a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/Los Vascos nº 17. 28040 Madrid Indicando en el sobre: Teléfono Rojo
- telefonorojo.hobbyconsolas@hobbypress.com
- opinion.hobbyconsolas@hobbypress.com

Tengo bastantes ideas para juegos que a mí me parecen buenas. ¿Hay previsto algún sistema para programar en GameCube?

No lo creo, porque Nintendo nunca ha sido muy dada a esas cosas. No como Sony, que ya ha puesto a la venta en España su Kit Linux para programar en PS2. Si quieres información, mira en www.linuxplay.com. Esa es la dirección para hacerse con el kit en Europa, que cuesta 250 euros más los gastos de envío.

¿Qué se necesita para programar juegos en un ordenador? ¿Una vez programado se lo puedo enviar a alguna compañía, por si acaso les gustara la idea?

Pues sí, porque aunque probablemente no lo fueran a vender tal cual, si el juego es bueno a lo mejor tendrías posibilidades de que te contrataran. Para programar un juego actualmente necesitas amplios conocimientos de programación a todos los niveles... y un equipo que trabaje contigo en el resto de elementos (diseño, sonido, IA...). Vamos, que mejor te olvides de intentar hacer todo el trabajo tú solito.

Aparte de los juegos «Jedi Outcast» y «Clone Wars», ¿qué otros juegos basados en Star Wars van a salir en GameCube? ¿Estarán «Galaxies» o «Knights of the Old Republic» entre ellos?

Antes te he mencionado el «Bounty Hunter», pero los dos que mencionas van a salir en PlayStation 2 y Xbox el primero, y sólo en Xbox el segundo.

Dimitri Zukhov (e-mail)

XENOSAGA: Este juego de rol forma parte de una de las sagas de más éxito en el género en Japón, y esta será su primera entrega en PS2. Lo que no sabemos es si llegará aquí.

De todo en PlayStation 2

@ Hola Yen, tengo algunas dudas que me gustaría que resolvieras. Tengo una PS2 nueva, una PSone, una Mega Drive y una GBC, pero las dudas son de PS2.

¿Van a sacar algún «Sonic Adventure» para PlayStation 2, o todos serán para GameCube?

Por el momento, que yo sepa no hay ninguno previsto en PS2.

Dime cuáles van a ser los próximos juegos de rol que aparecerán en PlayStation 2.

El juego estrella va a ser «FF-XI», pero también llegará «Dark Chronicles» (o sea, «Dark Cloud 2»), y están previstos -sin confirmación oficial aún en España- cosas tan interesantes como «Xenosaga», «Breath of Fire V», «Suikoden III», y «Wild Arms 3».

vuestra OPINIÓN

En contra de los "refritos"

Raúl Baixauli (e-mail)

Me gustaría protestar por la política de Nintendo respecto a GBA en algunos sentidos, en concreto los "remakes". Y es que al principio me parecía que la idea no estaba mal, pero ahora veo que Nintendo ha optado por hacer remakes de todo. ¿Dónde están los juegos nuevos? Parece que no se dan cuenta de las grandes posibilidades que tiene GBA para hacer juegos nuevos... Que aprendan de Konami, que da juegos con fórmula clásica, pero nuevos, como el «Castlevania».

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: Tienes razón, aunque ya se están empezando a ver bastantes juegos "nuevos" muy buenos.

¿Juegos para niños?

Aleck Trevelyan (e-mail)

¿Qué es exactamente un juego para niños? A mi parecer es una expresión creada de mala forma, así que voy a diferenciar entre títulos "para niños" y juegos "de aspecto infantil". Un juego para niños sería aquel en el que se la dificultad es menor, para que cualquier niño pueda avanzar sin hacer grandes esfuerzos ni pensar mucho. Por ejemplo: «Mario 64» es un juego adulto, pues para acabarlo se precisa mucho esfuerzo y destreza. Es "un juego adulto, pero de aspecto infantil". ¿Y qué podría decir de juegos como «Resident Evil 2» o «MGS», que después de pagar una buena suma de dinero, se empiezan un viernes y el domingo están acabados? Porque yo no me atranqué más de cinco minutos en ningún sitio... ¿Se puede definir esto como juegos adultos? Yo digo que no, que cualquier niño pequeño se los puede pasar sin despeinarse, y por tanto se les debe considerar como "juegos para niños, pero con un aspecto adulto". Por culpa de estas malas definiciones, sólo se logra desprestigiar a juegos que han gustado a todo el mundo año tras año, y se benefician otros que hasta mi abuelo podría pasárselos en 24 horas... Y sin usar las gafas.

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: Es una forma de verlo, pero... ¿de verdad le darías tú un juego sangriento, pero fácil, a tu hermanito pequeño?

¿Sabe cuándo saldrán en Platinum los juegos de PlayStation 2 «GTA III», «Devil May Cry» y «Monkey Island»?

Es probable que el primero lo haga a finales de año, aunque no es seguro. «Devil May Cry» es Platinum desde el 5 de noviembre, y «Monkey Island»... No estoy muy seguro de que vaya a entrar en esa categoría nunca.

¿Qué sabes de los juegos de Midway «Haven» y «Crank the Weasel» para PlayStation 2?

«Haven» es un plataformas con muy, muy buena pinta, de hecho se puede decir que en el último ECTS fue una de las estrellas. Respecto a «Crank the Weasel», va a ser un curioso plataformas protagonizado por un "anti-héroe" sucio y muy maleducado.

¿Va a aparecer «Doom III» en consola, o no tienen bastante potencia? ¿Y «Unreal Tournament»?

¿Que no tienen potencia? Chaval, los dos van a salir en Xbox.

Por último, ¿sabes algo de nuevas aventuras gráficas para PlayStation 2 al estilo «Broken Sword», «La Fuga de Monkey Island» o «The Longest Journey» (este último no sé si lo conoces)?

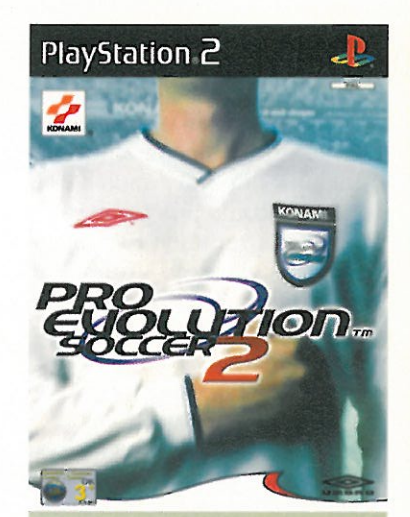
Sí lo conozco, pero la verdad es que, aparte de «Broken Sword 3» (que ya os "aventuro" que no se parecerá mucho a las aventuras gráficas de siempre...), no hay previstas nuevas incorporaciones al género. Parece que las 3D van a acabar con él, como también está pasando con los mata-marcianos y otros géneros.

Si las tensiones entre Nintendo y Rare acaban en una ruptura, ¿es posible que saquen «Donkey Kong» en PlayStation 2?

Supongo que ya te habrás enterado que esas famosas "tensiones" han acabado con Rare formando parte de Microsoft, pero precisamente la saga «Donkey Kong», como siempre ha sido una licencia propia de Nintendo (desde que lo crearon hace más de 20 años), seguirá siendo un personaje Nintendero al 100%.

Antonio Nuño (e-mail)

HAVEN: CALL OF THE KING: Este innovador juego de plataformas va a salir primero en PS2, y luego en Xbox y GameCube, y destacará por la enorme variedad de situaciones que os ofrecerá su argumento.



PRO EVOLUTION 2: La última creación de los chicos de Konami para PS2 ha cambiado su portada con respecto a la versión que salió en Japón. Y es que... ¿quién iba a conocer a Masashi Nakayama?

«A PESAR DE LA COMPRA DE RARE POR PARTE DE MICROSOFT, «DONKEY KONG» SEGUIRÁ SIENDO DE NINTENDO AL 100 POR 100»

Así será «Pro 2»

Hola Yen, tengo 13 años y unas pequeñas "dudillas":

¿Qué ventajas traerá el nuevo «Pro Evolution Soccer 2»?

Apunta: Se incorporan los equipos Celtic de Glasgow, Aston Villa, Dinamo de Kiev, Spartak de Moscú, Hamburgo, Olimpiakos, Galatasaray, Senegal, Puerto Rico y Ecuador. También se puede jugar la Copa en la Liga Master, el control está ajustado para que los jugadores no den esos fastidiosos 2 ó 3 pasitos de más cuando pierden el balón, y el sistema de fichajes ha cambiado un poquito. Me dejo otros detalles, pero eso es lo más importante.

¿Sabes si saldrá el juego «Harry Potter y la Cámara Secreta» en PlayStation 2?

Sí, el día 15 de noviembre.

Tengo un amigo que tiene el chip pirata puesto en su PS2. ¿Le pasará algo a su consola?

A su consola le puede pasar que el chip le estropee la placa y se quede su PS2. Y a nosotros nos puede pasar que, por culpa de gente como él, las compañías sigan subiendo los precios.

¿Saldrá «Halo» para PlayStation 2? Si es así, ¿cuándo?

Imposible, mientras los programadores (Bungie) sigan perteneciendo a Microsoft, lo cual es bastante probable hoy por hoy.

¿Cuál es el mejor juego de plataformas de PlayStation 2?

Hasta ahora es «Jak & Daxter», pero no le quites el ojo a la llegada de «Ratchet & Clank».

Alex Gómez (Barcelona)

La sorpresa del último ECTS

Hola "Yen-Chan", soy uno de los cientos de Hobby-consoleros locos con tu sección. Tengo unas dudas que para mí son importantes de aclarar:

■ **Si «Pro Evolution Soccer 2» está al caer, ¿por qué no rebajan el precio de «Pro Evolution»?**

Porque lo lógico es rebajarlo después de que salga «Pro Evolution 2», para agotar las ventas al máximo. ¿Tú no lo harías así?

■ **¿Tendrá «Pro Evolution 2» en su portada europea a Masashi Nakayama, el jugador japonés?**

No, supongo que era demasiado "japo" para traerlo aquí, y se ha cambiado por un jugador ficticio, al que no se le ve la cabeza.

■ **Hace pocos meses dijisteis que «Driver 3» iba a salir en PlayStation 2. Pero, ¿qué fecha de lanzamiento me podrías confirmar? ¿Habrá nuevos modos de juego, ciudades y más coches?**

La fecha no está concretada, pero calcula que para la próxima primavera. Respecto a sus opciones todavía no se sabe nada, aunque si quieres ver las primeras imágenes del juego, en el DVD del juego «Stuntman» de PS2 viene un trailer de regalo.

EYE-TOY: La verdad es que eso de conectar una cámara de vídeo para ordenador en la PS2 y ponerse a jugar con el cuerpo es la bomba, pero habrá que esperar a que saquen juegos "de los de verdad".

■ **¿«GTA Vice City» nos molará tanto como «GTA III» a pesar de que esté "chapado a la antigua", en los 80? ¿Sabes si tiene ya fecha de lanzamiento?**

Pues claro, además habrá nuevos vehículos, armas, etc. Lo de "chapado a la antigua" no lo entiendo, pero allá tú, colega. Sale en noviembre, o sea, que prácticamente está ya en las tiendas.

■ **¿Qué juego de tenis me recomiendas para PS2? Me gusta «Slam Tennis», a pesar de que no tener la licencia oficial, pero la jugabilidad y claridad me han convencido. ¿Tú qué opinas de él?**

Estoy de acuerdo, aunque «Smash Court» no está mal.

■ **Quiero comprar el volante de PS2, pero antes me gustaría saber con qué juegos disfrutarlo. ¿«Burnout 2» y «Colin McRae 3.0» serían buenos candidatos?**

¡Ya te digo! Además son los mejores en sus respectivos subgéneros (arcade y rallies). Pero claro, te queda el auténtico rey de la simulación, que son «GT3» y su pseudo-secuela, «GT Concept».

■ **Por último, quiero que me digas cuál ha sido la mayor sorpresa que os llevasteis en el ECTS.**

No hubo grandes sorpresas, pero desde luego llamó la atención el interés que se ha tomado Sony en el curioso Eye-Toy, esos juegos en los que se juega con una cámara de vídeo, conectada al puerto USB de la consola.

Iván Manzaneda Salvador (Valencia)

vuestra OPINIÓN

Un indignado con Microsoft

Álvaro Flecha Viñuela (León)

Estoy en un momento de indignación, porque me he enterado de que Microsoft ha comprado Rare. Bill Gates juega sucio, parece que quiere hacer triunfar a su consolita comprando las compañías de juegos, y así será todo para ella. Lo que más me fastidia es que los usuarios de GameCube nos vayamos a quedar sin el «Perfect Dark Zero» y otros tantos buenos juegos. Por lo visto, sólo triunfan los que tienen dinero, pues animo a las compañías a apostar por la originalidad, no por el dinero.

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: ¿Y qué piensas de que Capcom se haya pasado en exclusiva a tu consola? Porque es lo mismo...

vuestra OPINIÓN

No puede probar la GameCube

Manu Montes (Vigo)

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Os voy a contar algo que a mí, y a muchos usuarios de Nintendo, nos tiene bastante preocupados. ¿Por qué Nintendo no suministra GameCube a las tiendas de videojuegos? Yo vivo en Vigo, y en Centro Mail o en El Corte Inglés no tienen una GameCube expuesta porque Nintendo no las ha enviado, dejando a los usuarios sin probar los juegos, y en cambio, sí que hay muebles de Xbox y PS2. Lo peor es que otras tiendas que no tienen nada que ver con videojuegos sí tienen una GameCube o un par de GBA expuestas. ¿Cómo os quedaríais si vais con vuestra madre a comprar a una pescadería y veis a un montón de gente jugando a GameCube mientras se comen unos palitos de pescado? Pues eso me ha pasado a mí, ¡y lo peor de todo es que encima luego dejan todo el mando lleno de grasa! Y así hay muchos más casos, incluso de tiendas de ropa o de teléfonos móviles. ¿Acaso Nintendo no se iba a gastar no sé cuántos millones de euros en publicidad en Europa?

Yen: Nunca pensé que algo tan curioso pudiera pasar, pero pensándolo bien, se me ocurre una solución: ¿Por qué no pruebas tú también los famosos palitos de pescado?

Varias curiosidades

Hola Yen, soy un chico de 15 años que lleva comprando Hobby Consolas desde el número 110. Tengo una Mega Drive, una PS, una Dreamcast, una GameCube, una Game Boy Pocket y una GB Advance. Te voy a preguntar unas curiosidades.

¿Me puedes decir qué valoración final y en gráficos le disteis a «Gran Turismo», «Gran Turismo 2», «Resident Evil 2» y «Metal Gear Solid»?

«Gran Turismo»: Gráficos 97 y Nota Final 97. «Gran Turismo 2», 98 y 99. «Resident Evil 2», 98 y 98. «MGS», 98 y 98. Ya empiezo a liarme con los números...

¿Cuántos bits tenían las consolas Master System 2, Atari Lynx, Neo Geo, Turbo Duo, Mega CD, Spectrum y Amiga 500?

¡Vaya preguntas! Master System 2 tenía 8, la portátil Lynx 16, Neo Geo también 16, Turbo Duo 16, Mega CD 16, Spectrum 8 y el Amiga 500 bits... Digooo, 8.

En el artículo del Big in Japan que pusisteis en el número 63 de Hobby Consolas salía un juego llamado «Dno Shokotato 2», que me dejó impresionado por la calidad de sus pantallas. ¿Me puedes decir para qué consola salió, y qué valoración final le disteis?

El título real del juego era «D no Shokutaku 2» (aquí se iba a llamar «D 2»), y era la secuela de una interesante aventura de terror que tuvo cierta repercusión hace unos años. Ambos salieron para Saturn, pero la segunda parte sólo lo hizo en Japón, así que no la puntuamos.

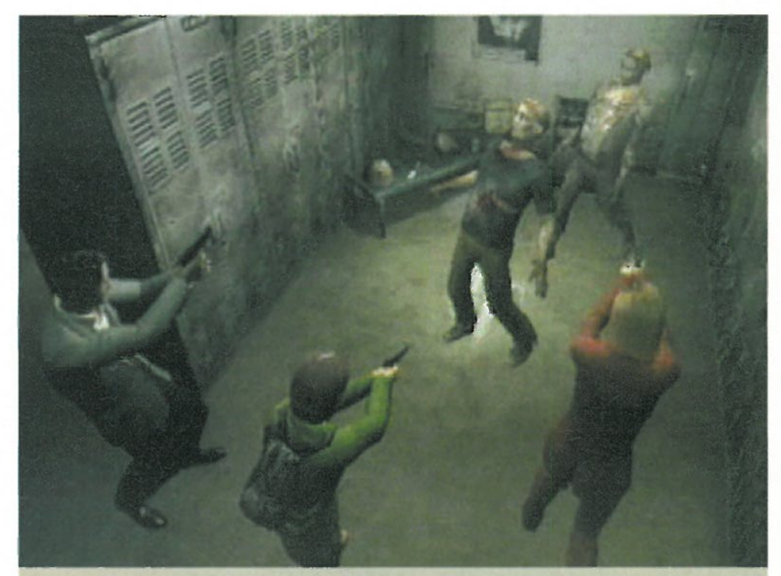
¿Puedes poner alguna imagen de «Resident Evil 4» nueva?

No ha salido nada nuevo sobre él, pero sí me he enterado de cosas más que interesantes sobre «Resident Evil Online» de PS2. Parece que Capcom prefiere centrarse en lo que tiene ahora entre manos («Resident Evil» y «Resident Evil Zero», de GameCube) antes de mostrar lo siguiente.

¿Qué puedes contarnos de la nueva película de «Resident Evil»? Hace unos días leí en Internet que la van a lanzar en el año 2005, y el protagonista de la película será el propio Némesis.

Según tengo yo entendido, se estrenará a mediados de 2003, se llamará «Resident Evil 2: Némesis» (qué curioso, ¿no?), y los protagonistas serán otra vez Milla Jovovich, en el papel de Alice, y Eric Mabius, éste último en el mismo papel de Matt de la primera película, pero esta vez convertido en...¡Némesis! Mola, ¿eh?

Antonio "Kennedy" (Alicante)



NETWORK BIOHAZARD: La primera entrega online de «Resident Evil», para PS2, tendrá 8 personajes seleccionables, y un máximo de 4 de ellos podrán ser controlados por jugadores conectados, mientras que el resto los llevará la CPU.

«"NETWORK BIOHAZARD" TENDRÁ 8 PERSONAJES, Y UN MÁXIMO DE 4 PODRÁN SER CONTROLADOS POR JUGADORES CONECTADOS»

Rare ya no es de Nintendo

Hola Yen, os sigo desde la época de MegaDrive y Super Nintendo, así que contesta a mis preguntas, por favor.

¿Cuándo saldrá «The Sims» en PlayStation 2 ? ¿Se sabe ya si vendrá traducido al castellano?

Electronic Arts nos ha comentado que se ha retrasado hasta enero del año que viene.

¿Saldrá para PlayStation 2 «Virtua Fighter 4 Evolution»?

Los rumores actuales apuntan a que Sega podría estar preparando una conversión a Xbox, pero no hay nada confirmado.

¿Si hay una ruptura entre Rare y Nintendo, ¿«Perfect Dark» podría salir para otra consola?

Con decirte que se ha convertido en uno de los primeros juegos de Rare exclusivos para Xbox, junto a «Kameo» y otros...

Y mi última pregunta: ¿Qué ocurre con el juego de «Dragon Ball Z»? ¿Saldrá aquí? ¿Será de lucha o un juego de rol?

CONCURSO

¡MÁS FÁCIL TODAVÍA!
¡Envía un SMS desde tu móvil!

LEGION
THE LEGEND OF EXCALIBUR

¡PARTICIPA AHORA CON TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS ESTUPENDOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un **mensaje de texto** al **número 5300** desde tu móvil poniendo la **palabra: hc134legion**

"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

BASES DEL CONCURSO

1.-Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.-Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.-Los premios no serán canjeables por dinero.
4.-No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.-Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Hobby Consolas.
6.-El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.-Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de noviembre de 2002.

SORTEAMOS:

2 equipos completos de arquero

y

25 juegos para PS2

PlayStation.2

■ Resolvemos tus dudas y nos hacemos eco de tus opiniones

Una lectora ofendida

Arantxa Gutiérrez González (Toledo)

La lectura de HC me hiere profundamente como mujer que soy, haciéndome sentir utilizada e insultada. El modo en que hacéis los reportajes, comentáis los personajes de los juegos, las ferias... está presidido por innumerables comillas que dejan entrever un machismo atroz. Y no sólo escribís monstruosidades vosotros, sino también los lectores que colaboran en sus casas. Además, a la queja de una lectora de que sólo os fijáis en las muñecas de los juegos (porque son muñecas, aunque para muchos sea el único contacto con lo femenino) contestáis que no hay muñecos guapos, cuando eso es falso («Tekken», «Soul Calibur», «Vampire Hunter», «Final Fantasy»...), y para más cachondeo, ponéis a dos japoneses feísimos con armas de plástico. Con los pósters también os pasáis, parecen las páginas de una revista porno, y no quiero pensar que es en eso en lo que os habéis convertido. Sé que los chicos son vuestra principal clientela, pero si vosotros no ponéis de vuestra parte, nunca se igualará el mercado, y la industria de las consolas seguirá siendo sexista. Sois muy buenos, pero pretendo que seáis los mejores.

Yen: Vaya, sentimos mucho haber herido tu sensibilidad, pero nuestra intención era simplemente añadir un toque divertido a los comentarios. Procuraremos medir más nuestros "chistes", ¿vale?

Sí, pero se ha retrasado hasta diciembre. Será un juego de lucha de uno contra uno al estilo clásico (como «Tekken», vamos).
Oliver Machado Jerez (Tenerife)

Dreamcast es poco futbolera

¡Hola Yen! Soy Javi de Granada, y llevo ya un tiempo intentando que me respondas.

■ **¿Está planeado para PlayStation 2 un nuevo «The Bouncer»?**

No, por ahora.

■ **¿Sabes si habrá alguna vez un «Jak & Daxter 2» para PS2? Porque a mí me parece buenísimo.**

Eso espero, aunque Sony tampoco se ha pronunciado al respecto. Yo apostaría a que sí.

■ **Por último, ¿cuál es el mejor juego de fútbol que hay para DC?**

Más que el "mejor", te puedo decir el "menos malo": «Worldwide Soccer Euro Edition», pero no creo que lo encuentres ya.
Fco. Javier Quesada (Granada)

Así andan las consolas

Hola maestro, somos tus "padawans", y nos gustaría que nos aconsejaras, porque tenemos algunas pequeñas dudas:

■ **¿Sabes qué día saldrá el «StarFox Adventure» de GameCube?**

El 22 de noviembre. Hala.

■ **¿Para cuándo nos llegará la segunda parte de «Golden Sun» para GBA? He leído que será mejor que la primera parte.**

Sí que está causando revuelo este juego... Todo lo que puedo "mojarme" aquí es que será durante la próxima primavera.

■ **¿Puedes decirnos cuántas GameCube se han vendido en el mundo? ¿Y cuántas PS2 y Xbox?**

Hasta donde tengo datos son: 4,5 millones de GC, 40 millones de PS2 y 3,9 millones de Xbox.

■ **¿Cuáles son los dos mejores juegos de cada nueva consola?**

En PS2, yo diría que «GT3» y «Metal Gear 2». En Xbox, «Halo» y «Colin 3». Y en GameCube, «Super Mario Sunshine» y «Resident Evil».
Sergio y Carlos (Sevilla)

Problemas con unos altavoces

Hola Yen, me llamo Daniel, y me gustaría que me solucionases un pequeño problema.

■ **He comprado los altavoces Hercules XPS 510. ¿Qué tal son?**

No están mal, porque son baratos (89,94 euros, 14.964 ptas., en www.controlp.com), y la calidad y potencia que ofrecen son muy interesantes... ¡Pero son de PC!

■ **Quiero conectarlos a mi PlayStation 2, pero el kit que he comprado trae tres conectores, y mi TV sólo dispone de uno. ¿Cómo puedo solucionar esto?**

Me temo que no hay manera de hacerlo, ya que necesitas las tres entradas (para los altavoces delanteros, los traseros, y el subwoofer+altavoz central). Intenta devolverlos a la tienda, y cambiarlos por el modelo XPS 210 (que son compatibles con PlayStation 2, aunque sólo tienen dos altavoces y el subwoofer), o hacerte con otro modelo de otra marca, aunque sean más caros.
Daniel Martín Galán (Toledo)

HERCULES XPS 510: Este kit de altavoces 5.1 ofrecen buena calidad a un precio bastante ajustado, pero no son compatibles con PS2. Los que sí se pueden conectar son los Hercules XPS 210, que son 2.1.

« LOS RUMORES ACTUALES APUNTAN A QUE SEGA PODRÍA ESTAR PREPARANDO UNA CONVERSIÓN DE «VF4 EVOLUTION» PARA XBOX »

RED DEAD REVOLVER: Capcom está preparando un inusual juego de disparos en tercera persona, que tendrá como protagonista a todo un pistolero del Oeste que tendrá que salvar a su pueblo de los forajidos.

El "farol" de Solid Snake

Hola, soy Iván, tengo una PlayStation 2 y unas cuantas preguntas que hacerte:

■ **Creo que lo de Snake patinando sobre el Big Shell de «Metal Gear Substance» es un farol, que pertenece a otro juego. ¿Es así?**

Pues sí, Konami ha desvelado que en realidad esas pantallas son de la nueva versión de «ESPN X-Games Skateboard».

■ **Según creo, podremos jugar toda la aventura con Snake, pero al ser la misma historia, ¿no será irreal? O sea, si a Snake le llaman Raiden durante la segunda parte del juego, no me hará ninguna gracia (ni a él tampoco, seguro).**

No, porque ese cambio de personajes sólo ocurrirá durante unas pequeñas misiones aparte, pero el modo "Historia" (por llamarlo de alguna manera) seguirá siendo exactamente igual.

¿Saldrá doblado al español?
No, no lo creo.
Cambiando de tema, he visto un juego de Capcom llamado ‹Red Dead Revolver›, pero no habéis dicho nada de él en la revista. ¿Qué opinión te merece?
Es un shooter de acción en tercera persona (mira el reportaje del E3 del número 130) ambientado en el oeste americano, aunque todavía no lo he jugado.
¿Qué se sabe de ‹ZOE 2›?
Que está en marcha, y saldrá a la venta en marzo, más o menos.
¿‹Silent Hill 3› cumplirá con las expectativas creadas?
Sí, aunque no creo que haya grandes adelantos técnicos.
Iván (Tenerife)

¡Marchando unos rumores!

Hola Yen, me gustaría hacerte algunas preguntas a esta sección, la mejor de Hobby:
En ‹Devil May Cry 2› el segundo personaje que controlamos es la "tía" de la primera parte, ¿no?
No, se llamará Lucia, y entre sus habilidades estará la posibilidad de usar dos espadas al tiempo, o correr por las paredes.
En ‹Resident Evil 2› Leon y Claire escapan por los pelos de Racoon City, y se van a Europa a acabar con Umbrella. Después, a Claire la vemos en ‹Resident Evil Code: Veronica›, pero de Leon no se sabe nada. ¿Qué le ha pasado? ¿Está muerto, o es un zombi?
De momento no se sabe nada, pero de la misma forma que han "rescatado" a Rebecca Chambers para «Resident Evil Zero», sería de esperar que Leon apareciera en alguna nueva entrega, quizá en el propio «Resident Evil 4».
¿Es cierto que ‹Resident Evil 4› va a salir también en PS2?
Si el contrato de exclusividad con Nintendo sigue en pie para cuando salga, que es lo más probable, sólo saldrá en GameCube.
¿‹Dino Crisis 3› y ‹House of the Dead 3› saldrá sólo en Xbox?
En principio sí.
De ‹Metal Gear Solid 3› me han dicho que durante el juego sólo se podrá controlar a Raiden. Yen, por favor, dime que sólo es un rumor, o si no me muero.

BEYBLADE: Se trata de una especie de juego de peonzas que luchan entre sí por ser la última en seguir girando. En Japón este juego de GBA está vendiendo como churros, y hasta ha salido una serie de TV.

Muy listillo tu "espía", pero se lo ha debido inventar, ¡porque aún no se sabe nada del juego!
Una última pregunta, Yen. ¿Has descubierto algo nuevo acerca de ‹Broken Sword 3›?
Sí, que se acabaron los punteros sobre la pantalla, que será en 3D, que moveremos al personaje directamente, y que la historia será muy buena. Además, volverá a aparecer Nicole Collard, pero con un look algo cambiado.
Jona (Barcelona)

Juegos japoneses

¡¡Hola Yen!! Soy José, un chaval de 13 años que además tiene una preciosa PS2:
¿Sabes si ‹Beyblade› llegará a España? ¿Saldrá en PlayStation 2? Es que sé que hay uno en Japón, pero de GB Advance.
Efectivamente, hay una versión para GBA de esta especie de juego de peonzas a lo moderno, que está arrasando en Japón (hasta tiene su propia serie de TV...), pero por ahora no se ha hablado nada de una entrega para PS2.
¿Y el juego ‹Yu-Gi-Oh›? ¿Saldrá para PS2 en España?
No lo creo. Si acaso, llegará la versión de GBC, pero aún no hay noticias confirmadas.
¿Van a salir ‹Maximo 2› y ‹Time Crisis 3› para PlayStation 2?
Sé que «Maximo 2» está en desarrollo, porque se le escapó a uno de los desarrolladores en una entrevista antes del E3, aunque aún no hay anuncio oficial. De «Time Crisis 3» no hay nada.
José (e-mail)

« EL SEGUNDO PERSONAJE DE «DEVIL MAY CRY 2» SE LLAMARÁ LUCIA Y PODRÁ LUCHAR CON DOS ESPADAS AL MISMO TIEMPO »

ZONE OF THE ENDERS 2 THE 2ND RUNNER: En la segunda parte de este genial shoot'em up del creador de «MGS», Hideo Kojima, tomaréis el control de este mecha llamado Jehuty, para lograr salvar a la Tierra y Marte de la destrucción.

¡QUÉ ME DICES!

@ EN EL 132 HABLÁIS DE LA CONSOLA "GBC". ¿QUÉ ES? ¿LA GAME BOY CUBE? QUÉ FALLO.
Yen: Hombre, gracias por el aviso. Bueno, y ahora voy a seguir jugando con mi "**G**ame **B**oy **C**olor"...

¿VOLVERÁN A HACER «FINAL FANTASY VII» PARA PLAYSTATION?
Yen: Sí claro, lo van a volver a sacar todos los años, siempre igual, para que no pierda su gracia.

@ ¿HAS OÍDO ALGO DE UN NUEVO «ZELDA», QUE SEA APARTE DEL «MAJORA'S MASK»?
Yen: ¿Un nuevo «Zelda»? Ni idea, pero ójala sacaran alguno con gráficos "cel-shading".

¿POR QUÉ DECÍS QUE DREAMCAST NO SACA JUEGOS? SI HA SACADO «PSO2» Y «EVIL TWIN».
Yen: Sí, la verdad es que con dos juegos en los últimos 8 meses es todo un récord... de escasez.

@ ¿HAY POSIBILIDADES DE QUE SALGA EL «ZELDA: OCARINA OF TIME» EN GAMECUBE?
Yen: No, pero quizá salga la versión de NES... con gráficos empeorados.

@ YEN, ¿CUÁNDO VAS A PUBLICAR TU FOTO?
Yen: El mes que viene seguro, de verdad, esta vez va en serio, ¿vale?

@ ¿SACARÁN UN JUEGO BASADO EN LA EPOPEYA ESPAÑOLA DE LA ISLA PEREJIL?
Yen: Se llamará «Perejil Gear Solid: Marruecos», y lo sacará Legión Soft.

@ YEN, ¿NO SERÁS TÚ MANUEL DEL CAMPO?
Yen: Ya, ¿y Manuel quién es? ¿Rita "la Cantaora"?

@ ME HAN REGALADO UNA MEGADRIVE. ¿QUÉ JUEGO RECOMIENDAS?
Yen: «MGS2», pero no lo podrás comprar, porque no ha salido en MD...

Expertos en videojuegos

CONSOLA GAME CUBE MORADA O NEGRA 199

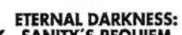
CONSOLA GAME CUBE + SUPERMARIO SUNSHINE + MEMORY CARD 59 259,95

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2 ~~69,95~~ 64,95

SONIC ADVENTURE 2 ~~59,95~~ 54,95

Superventas

CAPCOM vs SNK 2 EO	64,95
DOSHIN THE GIANT	54,95
F1 2002	64,95
RESIDENT EVIL	64,95
SUPER MARIO SUNSHINE	54,95
SUPER SMASH BROS. MELEE	54,95
TUROK EVOLUTION	64,95
CONTROLLER NINT. (3 COLORES)	32,95
MEMORY CARD NINTENDO 59	19,95
VOLANTE TH. FERRARI CHALLENGE	39,95



Novedades del mes

BARBARIAN	59,95
CRASH BANDICOOT: LA VENGANZA DE COTEX	59,95
ETERNAL DARKNESS: SANITY'S REQUIEM	54,95
FIFA 2003	64,95
FREEKSTYLE	64,95
GODZILLA DESTROY ALL MONSTER MELLEE	59,95
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA	64,95
KELLY SLATER'S PRO SURFER	67,95

MATT HOFFMAN PRO BMX 2	67,95
MX SUPERFLY	59,95
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2	64,95
NHL 2003	64,95
NHL HITZ 2003	64,95
PRO RALLY	59,95

SHERK EXTRA LARGE	59,95
SPEED CHALLENGE	59,95
STAR WARS: LAS GUERRAS CLON	64,95
STAR FOX ADVENTURES	54,95
TIME SPLITTERS 2	59,95
TOP GUN	64,95

¡Resérvalos ya!

MARIO PARTY 4	noviembre
JAMES BOND 007: NIGHTFIRE	diciembre
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	diciembre
MINORITY REPORT	diciembre
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	diciembre
DIE HARD VENDETTA	diciembre
SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY	diciembre
NBA LIVE 2003	diciembre
VEXX	diciembre

Novedades del mes

GAME BOY ADVANCE 99,95

DOOM II	49,95
EL IMPERIO DEL FUEGO	49,95
GAME BOY ADVANCE NEGRA + POKÉMON ORO O PLATA	119,95

EL S. DE LOS ANILLOS: LAS COM. DEL ANILLO	52,95
EL S. DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES	54,95
FIFA 2003	54,95
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA	54,95
GAME BOY ADVANCE AZUL TRANS. + SUPER MARIO ADVANCE 2	129,95

INPECTOR GADGET RACERS	49,95
MEGAMAN 2	49,95
SPYRO 2: SEASON OF FLAME	52,95
YOSHI'S ISLAND: SUPERMARIO ADVANCE	44,95
GAME BOY ADV. NEGRA + FINAL FIGHT + S. FIGHTER II	139,95

Pokémon

Compra cualquiera de estos Pokémon y llévate una Funda y un Cable Link de Regalo

POKÉMON AMARILLO	19,95
POKÉMON AZUL	19,95
POKÉMON ROJO	19,95
POKÉMON PLATA	29,95
POKÉMON ORO	29,95
POKÉMON PINBALL	29,95

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 30 de noviembre.

Expertos en videojuegos

PS2 + CONT. PAD + DEMO RATCHET & CLANK **249,95**

PS2 + CONT. PAD + DVD REMOTE + DVD SPIDER-MAN + DEMO RATCHET & CLANK **289,95**

PS2 + CONT. PAD + MEDAL OF HONOR + DVD BLACK HAWK DERRIBADO + DEMO RATCHET & CLANK **299,95**

promociones del mes

¡EXCLUSIVA Centro MAIL!

59,95

Compra KINGDOM HEARTHS y llévate una GUÍA del JUEGO de REGALO

~~64,95~~ 54,95

~~62,95~~ 49,95

F1 RACING CHAMPIONSHIP

~~19,95~~ 9,95

CRASH BANDICOOT: LA VENG. DE CORTEX — 29,95

DEVIL MAY CRY — 29,95

JAK AND DAXTER — 29,95

LOTUS CHALLENGE — 29,95

59,95

Reserva WORLD RALLY CHAMPIONSHIP II y llévate una DEMO de RATCHET & CLANK de REGALO

MAX PAYNE — 29,95

ONIMUSHA: WARLORDS — 29,95

QUAKE III: REVOLUTION — 29,95

RAYMAN: REVOLUTION — 29,95

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X — 29,95

RING OF RED THE COLLECTION — 29,95

RUMBLE RACING — 19,95

SILENT SCOPE THE COLLECTION — 29,95

SPY HUNTER — 34,95

STATE OF EMERGENCY — 29,95

TARZAN FREERIDE — 29,95

TONY HAWK'S PRO SKATER 3 — 29,95

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP — 29,95

ZONE OF THE ENDERS THE COLLECTION — 29,95

JAMES BOND: NIGHTFIRE	noviembre
RED FACTION 2	noviembre
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	diciembre
STAR WARS: GUERRAS CLON	diciembre
RACING AUTOMODELLISTA	diciembre
DRAGON BALL Z BUDOKAI	diciembre
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP II	dic.
SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY	dic.
MINORITY REPORT	diciembre
THE GETAWAY	diciembre

Compra THE THING y llévate el VIDEO "LA COSA" de REGALO

59,95

IMPUESTOS INCLUIDOS

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 30 de noviembre.

pedidos por internet www.centromail.es

CENTRO MAIL

Expertos en informática

CONSOLA XBOX **249,95**

BARBARIAN

COLIN McRAE RALLY 3

AGGRESSIVE INLINE	59,95
BRUCE LEE: Q. OF THE DRAGON	64,95
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER	69,95
COMMNADOS 2: M. OF COURAGE	59,95
CONFLICT DESERT STORM	62,95
CRAZY TAXI 3	69,95
DEAD OR ALIVE 3	59,95
HUNTER: THE RECKONING	69,95
PROJECT GOTHAM	59,95
SILENT HILL 2	69,95
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	69,95
TUROK EVOLUTION	69,95

EL IMPERIO DEL FUEGO

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: COM. DEL ANILLO

FIFA 2003

HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA 69,95

IMPUESTOS INCLUIDOS

QUANTUM REDSHIFT 59,95

SEGA GT 2002

TIME SPLITTERS 2 69,95

VEXX

59,95 Compra THE THING y llévate el VIDEO "LA COSA" de REGALO

LANZAMIENTO 22 NOVIEMBRE

CONSOLA XBOX + SPLINTER CELL + SEGA GT 2002 + JET SET RADIO FUTURE

279,95

CONSOLA XBOX + JET SET RADIO FUTURE + SEGA GT 2002

249,95

LANZAMIENTO 1 NOVIEMBRE

SPLINTER CELL	noviembre
MANAGER DE LIGA 2003	noviembre
MARVEL vs CAPCOM	diciembre
NBA LIVE 2003	diciembre
JAMES BOND: NIGHTFIRE	diciembre
INDIANA J. TUMBA DEL EMPERADOR	dic.
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	diciembre
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	diciembre
TY EL TIGRE DE TASMANIA	diciembre
MINORITY REPORT	diciembre
DYNASTY WARRIORS 3	diciembre

CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

HBC

sistema	descripción	uds	precio	total

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección abajo indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL (   ).

Envío por Transporte Urgente
España peninsular + 3,58 €, Baleares + 4,78 €
IMPORTE TOTAL

Nombre ______ Apellidos ______
Calle/Plaza ______ Nº ______ Piso ______ Letra ______
Ciudad ______ C.P. ______
Provincia ______ Tel. ______
Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ______ E-mail ______

Precios impuestos incluidos. Válidos hasta 30-11-2002

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: 902 17 18 19
HORARIO: De Lunes a Viernes de 10 h. a 20 h.
Por Fax: 913 803 449
Por Correo electrónico: pedidos@centromail.es
Por Internet: www.centromail.es

¿Cómo recibir tu pedido?

SEUR

Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

España peninsular + 4 € Baleares + 5 €

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 75 € **EL PORTE ES GRATUITO.**
(Sólo Península y Baleares)

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

Centro MAIL - Cº. Hormigueras, 124. Ptal. 5, 5º F - 28031 MADRID

pedidos por teléfono **902 17 18 19**

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 30 de noviembre.

pedidos por internet **www.centromail.es**

Informática y videojuegos

A CORUÑA — C/ DONANTES DE SANGRE, 1 TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago — C/ RODRÍGUEZ CARRACIDO, 13 TEL: 981 599 288

ÁLAVA Vitoria-Gasteiz — C/ ADRIANO VI, 4 TEL: 945 134 149

ALICANTE — C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12 AV. GRAN VÍA, s/n TEL: 965 246 951

ALICANTE — C/ PADRE MARIANA, 24 TEL: 965 143 998

ALICANTE Benidorm — AV. DE LOS LIMONES, 2 ED. FUSTER JUPITER TEL: 966 813 100

ALICANTE Elche — C/ CRISTÓBAL SANZ, 29 TEL: 965 467 959

ALMERIA — AV. DE LA ESTACIÓN, 14 TEL: 950 260 643

ASTURIAS Oviedo — C.C. LOS PRADOS, LOCAL 12 C/ FDEZ. LADREDA, s/n TEL: 985 119 994

BALEARES Palma — C.C. PORTO PI CENTRO AV. I. GABRIEL ROCA, 54 TEL: 971 405 573

BALEARES Palma M. — C/ BOLSERIA, 10 TEL: 971 727 663

BALEARES Ibiza — C/ VÍA PÚNICA, 5 TEL: 971 399 101

BALEARES Inca — C/ PELAIRES, 10 TEL: 971 883 140

BARCELONA — C.C. BARCELONA-GLORIES AV. DIAGONAL, 280 TEL: 934 860 064

BARCELONA — C.C. LA MAQUINISTA, LOCAL B-31 C/ CIUDAD ASUNCIÓN, s/n TEL: 933 608 174

BARCELONA — C/ PAU CLARIS, 97 TEL: 934 126 310

BARCELONA — C/ SANTS, 17 TEL: 932 966 923

BARCELONA — C.C. DIAGONAL MAR AV. DIAGONAL MAR, 3 TEL: 933 560 880

BARCELONA Badalona — C/ SOLEDAT, 12 TEL: 934 644 697

BARCELONA Badalona — C.C. MONTIGALÀ C/ OLOF PALME, s/n TEL: 934 656 876

BARCELONA Barberà V. — C.C. BARICENTRO, LOCAL 37 AUTOPISTA A-18, SALIDA 2 TEL: 937 192 097

BARCELONA Manresa — C/ ALCALDE ARMENGOU, 18 TEL: 938 730 838

BARCELONA Manresa — C.C. CARREFOUR, LOCAL 12 C/ Alvar Aalto, s/n TEL: 938 730 838

BARCELONA Mataró — C/ SAN CRISTOFOR, 13 TEL: 937 960 716

BARCELONA Mataró — C.C. MATARÓ PARK C/ ESTRASBURG, 5 TEL: 937 586 781

BURGOS — C.C. LA PLATA, LOCAL 7 AV. CASTILLA Y LEÓN TEL: 947 222 717

CÁCERES — AV. VIRGEN DE GUADALUPE, 18 TEL: 927 626 365

CÁDIZ Jerez — C/ MARIMANTA, 10 TEL: 956 337 962

CASTELLÓN — AV. REY DON JAIME, 43 TEL: 964 340 053

CÓRDOBA — C.C. ZOCO CÓRDOBA, L. 15-A Av. J. M. Martorell, s/n TEL: 957 468 076

GIRONA — C/ EMILI GRAHIT, 65 TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres — C/ MORERIA, 10 TEL: 972 675 256

GRANADA — C/ RECOGIDAS, 39 TEL: 958 266 954

GRANADA Motril — C/ NUEVA, 44 EDIF. RADIOVISIÓN TEL: 958 600 434

GUIPÚZCOA S. Sebastián — AV. ISABEL II, 23 TEL: 943 445 660

GUIPÚZCOA Irún — C/ LUIS MARIANO, 7 TEL: 943 635 293

HUELVA — C/ TRES DE AGOSTO, 4 TEL: 959 253 630

JAÉN — PASAJE MAZA, 7 TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño — AV. DOCTOR MÚGICA, 6 TEL: 941 207 833

LAS PALMAS — C.C. 7 PALMAS Avda. FELO MONZÓN, s/n TEL: 928 419 948

LAS PALMAS — C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2 CTRA. GENERAL NORTE, 12 TEL: 928 418 218

LAS PALMAS — Pº DE CHIL, 309 TEL: 928 265 040

LAS PALMAS Arrecife — C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3 TEL: 928 817 701

LAS PALMAS Vecindario — C.C. ATLÁNTICO, LOCAL 29 AUTOVÍA GC-1, SALIDA 28

LEÓN — AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 25 TEL: 987 219 084

LEÓN Ponferrada — C/ DOCTOR FLEMMING, 13 TEL: 987 429 430

MADRID — C/ PRECIADOS, 34 TEL: 917 011 480

MADRID — Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1 TEL: 915 278 225

MADRID — C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038 AV. MONFORTE DE LEMOS, s/n TEL: 913 782 222

MADRID — C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13 AV. GUADALAJARA, s/n TEL: 917 758 882

MADRID Alcalá de H. — C/ MAYOR, 58 TEL: 918 802 692

MADRID Alcobendas — C/ RAMÓN FDEZ. GUISASOLA, 26 TEL: 916 520 387

MADRID Getafe — C/ MADRID, 27 POSTERIOR TEL: 916 813 538

MADRID Las Rozas — C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25 AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37 TEL: 916 374 703

MADRID Móstoles — AV. PORTUGAL, 8 TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo — CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5 TEL: 917 990 165

MADRID Torrejón — C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53 CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5 TEL: 916 562 411

MADRID Villalba — C.C. PLANETOCIO, L. 58-59 Av. Juan Carlos I, 46 TEL: 918 492 379

MÁLAGA — C/ ALMANSA, 14 TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola — AV. JESÚS SANTOS REIN, 4 EDIF. OFISOL TEL: 952 463 800

MURCIA — C/ PASOS DE SANTIAGO, s/n EDIF. CONDESTABLE TEL: 968 294 704

NAVARRA Pamplona — C/ PINTOR ASARTA, 7 TEL: 948 271 806

PONTEVEDRA — C.C. VIALIA, LOCAL 6 ESTACIÓN DE RENFE 36002 PONTEVEDRA

PONTEVEDRA Vigo — C/ ELDUAYEN, 8 TEL: 986 432 682

SALAMANCA — C/ TORO, 84 TEL: 923 261 681

SEVILLA — C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4 AV. ANDALUCÍA, s/n TEL: 954 675 223

SEVILLA — C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38 PZA. LEGIÓN, s/n TEL: 954 915 604

STA. CRUZ TENERIFE — C/ RAMÓN Y CAJAL, 62 TEL: 922 293 083

TARRAGONA — AV. CATALUNYA, 8 TEL: 977 252 945

TOLEDO — C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20 C/ VIENA, 2 TEL: 925 285 035

VALENCIA — C/ PINTOR BENEDITO, 5 TEL: 963 804 237

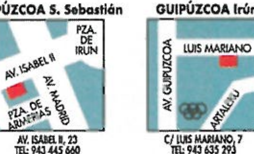
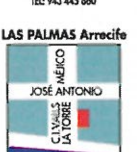
VALENCIA — C.C. EL SALER, LOCAL 32 A C/ EL SALER, 16 TEL: 963 339 619

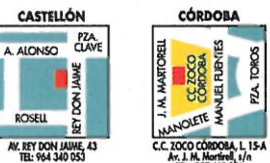
VALENCIA Torrent — C/ VICENTE BLASCO IBÁÑEZ, 4 TEL./FAX: 961 566 665

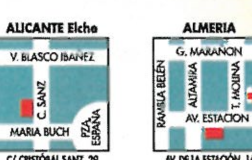
VALLADOLID — C.C. AVENIDA Pº ZORRILLA 54-56 TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao — PZA. ARRIQUIBAR, 4 TEL: 944 103 473

ZARAGOZA — C/ CÁDIZ, 14 TEL: 976 218 271





Estas son nuestras nuevas tiendas

A CORUÑA Ferrol — C.C. A GÁNDARA, LOCAL 21 CTRA. N-VI, ENTRADA A NARÓN

ALICANTE — C.C. PUERTA DE ALICANTE LOCAL B. 48

ALICANTE Torrevieja — C/ FOTÓGRAFOS DARBLADE, 13

ASTURIAS Gijón — C.C. LOS FRESNOS, LOCAL B-63 C/ RÍO DE ORO, 3

ÁVILA — C.C. EL BULEVAR LOCAL AV. JUAN CARLOS I s/n

BARCELONA L'Hospitalet — C.C. GRAN VIA II, LOCAL 11 AV. DE LA GRAN VIA 75-97

CÁDIZ San Fernando — C.C. BAHÍA SUR, LOCAL 17/18 C/ CAÑO HERRERA s/n

VALENCIA Bonaire — C.C. BONAIRE LOCAL B-352 CTRA. N-III, KM. 345

PALENCIA — C.C. LAS HUERTAS AV. DE MADRID, 37

MURCIA Cartagena — C/ ALAMEDA DE SAN ANTÓN, 20 TEL: 968 321 340

MADRID Alcorcón — C.C. TRES AGUAS, LOCAL 158 AV. SAN MARTÍN DE VALDEIGLESIAS, 22

CUENCA — C.C. EL MIRADOR, LOCAL 60 AV. DEL MEDITERRÁNEO s/n

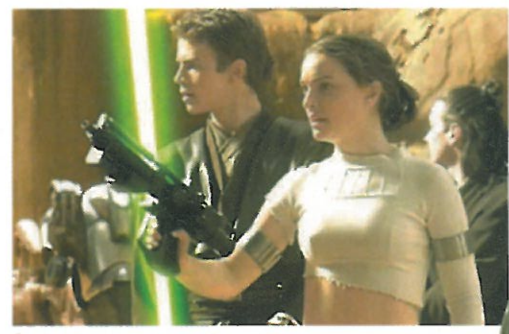
MUCHO MÁS QUE

ESTRENOS
DVD

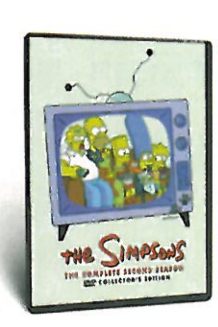
Star Wars Episodio II

- Género Ciencia Ficción
- Protagonistas Ewan McGregor, Natalie Portman, Samuel L. Jackson, Hayden Christiensen
- Director George Lucas
- Precio 27,02 € (4.495 ptas.)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★



ARGUMENTO: Tras el atentado que casi acaba con la senadora Amidala, los caballeros Jedi buscan a los responsables. Entonces descubren que unos separatistas han formado un ejército de clones al que tendrán que enfrentarse.
EXTRAS DVD: Sonido THX 6.1, Documentales sobre cómo se hizo, Vídeo Musical, Detrás de las Cámaras, Escenas Eliminadas, Comentarios, etc.



Los Simpsons: 2ª Temporada

- Género Dibujos Animados
- Protagonistas La familia Simpson y otros personajes.
- Director Matt Groening
- Precio 45,05 € (7.496 ptas.)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★

ARGUMENTO: Después de la primera temporada, llegan otros 5 discos con 22 capítulos más de esta serie que sigue arrasando después de 10 años. Homer, Bart y compañía se enredan en capítulos como "Un coche atropella a Bart" o "Tiene derecho a permanecer muerto".
EXTRAS DVD: Sonido 5.1, Comentarios, Entrevistas, "Bart en los American Music Awards", Vídeos Musicales, Crear un Episodio, Presentación de los Premios Emmy, Anuncios, Trailer e Imágenes.

E.T. 20 Anivers.

- Género Ciencia Ficción
- Protagonistas Henry Thomas, Drew Barrymore, Peter Coyote, Sean Frye, y otros.
- Director Steven Spielberg
- Precio 27,02 € (4.495 ptas.)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★

ARGUMENTO: El extraterrestre más famoso de la historia ya ha cumplido 20 años desde que visitara a Elliot en la Tierra, y por eso Spielberg ha creado esta reedición de la película, que incluye escenas que no se vieron en su estreno original, y está remasterizada para aumentar la calidad visual y de sonido.
EXTRAS DVD: Sonido 5.1, Efectos Especiales renovados y mejorados, Galería de Escenas nunca vistas en el cine, Nueva Banda sonora, y más.

MÚSICA

El Señor de los Anillos

Si salisteis flipando del cine cuando visteis esta película, no sería sólo por sus espectaculares imágenes, sino también por su impresionante banda sonora. Incluye, entre otras, dos canciones de Enya, así como temas creados por el compositor de las BSO de "Seven" y "El Silencio de los Corderos".

Compañía Warner Music ■ Precio 13 € (2.163 ptas.)

LIBROS

Cómo dibujar Anime 2

Segunda entrega de esta serie de libros para aprender a crear vuestra propia serie de dibujos animados (¡a lo mejor descubrimos nuevos genios!). El nuevo capítulo se centra en cómo dibujar emociones y sentimientos.

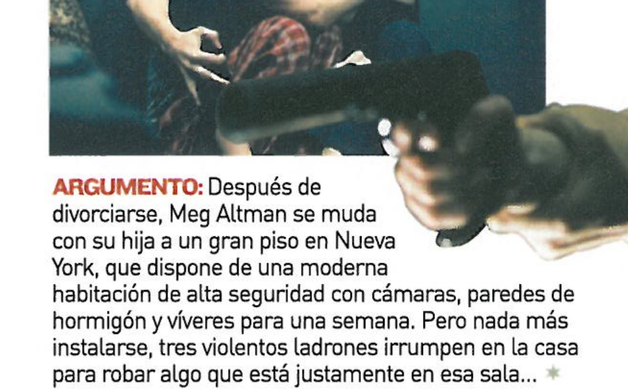
Editorial Norma ■ Precio 8 € (1.331 ptas.)

ESTRENOS
VÍDEO

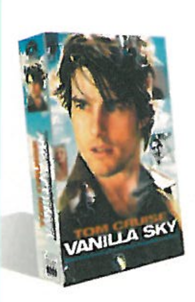
La Habitación del Pánico

- Género **Suspense**
- Protagonistas **Jodie Foster, Kristen Stewart, Jared Leto...**
- Director **David Fincher**
- Precio **11,99 €** (1.995 ptas.)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★



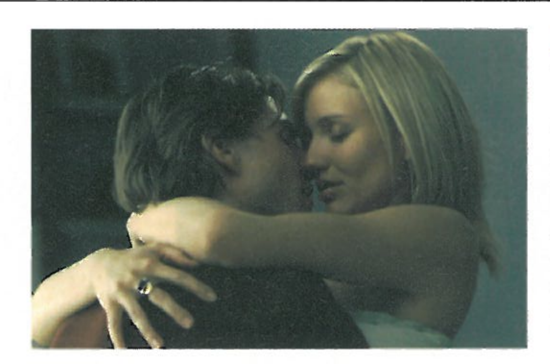
ARGUMENTO: Después de divorciarse, Meg Altman se muda con su hija a un gran piso en Nueva York, que dispone de una moderna habitación de alta seguridad con cámaras, paredes de hormigón y víveres para una semana. Pero nada más instalarse, tres violentos ladrones irrumpen en la casa para robar algo que está justamente en esa sala... *



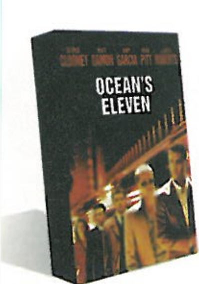
Vanilla Sky

- Género **Suspense**
- Protagonistas **Tom Cruise, Penélope Cruz, Cameron Díaz, Kurt Russell, Jason Lee...**
- Director **Cameron Crowe**
- Precio **11,99 €** (1.995 ptas.)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★



ARGUMENTO: David es un chico feliz, tiene mucho dinero, y al enamorarse de una chica, su vida parece perfecta. Sin embargo, su encuentro con una amante acaba en un terrible accidente que cambia su vida. Todo se convierte en una pesadilla donde el amor, la intriga y las sospechas le llevan a un final que nadie espera. Por si no lo sabíais, en realidad es la versión americana de "Abre los ojos", de Amenábar, una de las mejores pelis españolas de los últimos años. *



Ocean's Eleven

- Género **Aventuras**
- Protagonistas **George Clooney, Matt Damon, Andy García, Brad Pitt y Julia Roberts.**
- Director **Steven Soderbergh**
- Precio **18 €** (2.995 ptas.)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★

ARGUMENTO: Danny Ocean sale de la cárcel después de pasar cinco años en prisión, pero un día después ya tiene pensado si siguiente golpe: robar en los tres casinos más populares de Las Vegas. Para conseguirlo, reúne a los once mejores ladrones de la ciudad. Los tres casinos son propiedad de Terry Benedict, un hombre inteligente y ambicioso que no duda en hacer lo que cree necesario para conseguir lo que quiere, sea un hotel, o una chica. *

CINE

Minority Report

En un futuro cercano, la policía es capaz de saber quién va a cometer un crimen incluso antes de que lo haga. John Anderton (Tom Cruise) es el Jefe del Escuadrón que usa esta tecnología, pero jamás se imaginó que el primer objetivo de su propia unidad sería... ¡él mismo!

- Productora **Fox** - Precio Entrada **5,25 €** (874 ptas.)

IDEAS PARA COLECCIONISTAS

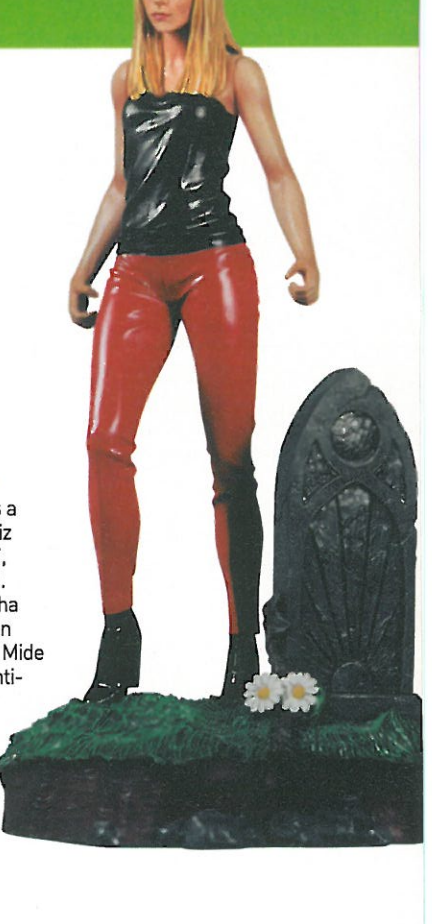
Objetos, cartas, figuras... el bazar para los más jugones

R2D2, ¡AYÚDAME A CONQUISTAR LA GALAXIA!

Basta de tortugas y hamsters, ahora lo que mola es tener en casa un robot R2D2 sólo para vosotros, uno que reconozca más de 30 frases habladas, sepa cantar, os permita jugar a varios mini-juegos y encima os sujete el refresco cuando vayáis a ver "Star Wars" por decimonovena vez. Funciona con cuatro pilas, usa sensores de infrarrojos y tiene varios micrófonos para orientarse y seguir vuestras órdenes. ¡Y encima no es caro!
Lo encontrarás en: Toys'r us
Precio: 97,64 € (16.246 ptas.)

ÉCHALE EL GUANTE A LA CAZAVAMPIROS

Si creíais que jamás podríais llevaros a casa a Sarah Michelle-Gellar, la actriz que hace de "Buffy la Cazavampiros", aquí tenéis vuestra gran oportunidad. Y todo gracias a Sideshow Toys, que ha creado una gama de figuras de acción con todos los personajes de la serie. Mide 12 pulgadas, y trae "herramientas anti-chupasangres", como una ballesta.
Lo encontrarás en: www.sideshowtoy.com
Precio: 43,27 € (7.200 ptas.)



QUE TENGAS DULCES SUEÑOS, PIKACHU

¿No dejáis de pensar en los Pokémon ni siquiera cuando dormís? Entonces lo mejor que podéis hacer es comprar esta estupenda almohada con forma de Pikachu, que aparte de estar muy blandita, lo mismo hasta os da consejos para capturar especies nuevas. ¡Ah!, decidle a vuestra madre que es una almohada muy fácil de cuidar, ya que su superficie es totalmente lavable.
Más información en: www.pokemoncenter.com
Precio: 25,95 € (4.318 ptas.)

¿EL MEJOR AMIGO DEL HOMBRE?

Si aún no habéis conseguido que os compren un perrito, aprovechad para haceros con este modelo del doberman-zombi de «Resident Evil 0», que Capcom acaba de poner a la venta en Japón. Debéis montarlo y pintarlo vosotros mismos como una maqueta, pero queda casi como el que aparece en el juego.
Lo encontrarás en: www.capcom.co.jp
Precio: 70,32 € (11.700 ptas.)

MONTA TUS PROPIOS COMBATES EN CASA

Konami ha lanzado en Japón un divertido juego que enfrenta a unos pequeños tanques teledirigidos. Se mueven usando un sistema de infrarrojos, y cada uno cuenta con sus movimientos de ataque y defensa. Cuando "reciben" un impacto, se destruyen... de mentira, claro. Aún no se vende en España.
Lo encontrarás en: www.toy-island.com
Precio: 69,99 € (11.645 ptas.)

MANGA PARA OTAKUS

Kamikaze Kaito Jeanne 5

La historia de Maron ya va por su quinta entrega. Esta vez, el señor Nagoya se convierte en un poderoso enemigo, lo que hace que Marón desconfíe de su hijo Chiaki, quien ahora es su novio.

Lo encontrarás en: Planeta DeAgostini
Precio: 4,15 € (690 ptas.)

Shin-Chan

Shin-Chan es el protagonista de una serie de anime recién estrenada en toda España. Es un maleducado, un gamberro y un poco guarrete, ¡pero no pararéis de reír con él! Por fin tenéis disponible el manga en castellano y catalán.

Lo encontraras en: Planeta DeAgostini
Precio: 4,95 € (824 ptas.)

CONCURSO

¡MÁS FÁCIL TODAVÍA!

¡Envía un SMS desde tu móvil!

¡PARTICIPA AHORA CON TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS ESTUPENDOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!

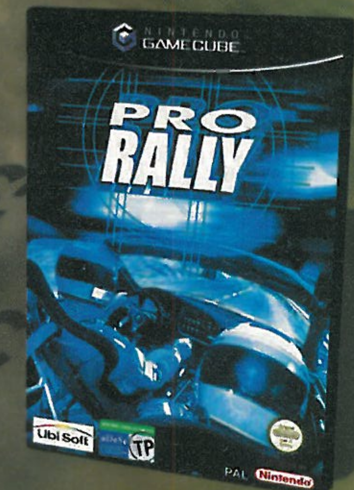
Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un **mensaje de texto** al **número 5300** desde tu móvil poniendo la **palabra: hc134pro**

"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

BASES DEL CONCURSO

1.-Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.-Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.-Los premios no serán canjeables por dinero.
4.-No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.-Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Hobby Consolas.
6.-El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.-Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de noviembre de 2002.

SORTEAMOS:
20 juegos para GC



■ Si tienes una tienda de videojuegos, y quieres anunciarte en este espacio solicita información en el teléfono: 902 11 13 15

Compra - Venta Juegos y Consolas de 2º mano
PS2
Reserva uno de estos fantasticos juegos y consigue una fabulosa camiseta**
249.95 €
Camiseta regalo*
"Los Bombazos del Año"
Juegos PS2 desde 29.95 €
XBOX
el mejor juego del Año
67.95 €
Splinter Cell
Reservalo YA y consigue tu camiseta gratis**
GAMECUBE
"Los Bombazos del Año"
54.95 €
Consola + Mario Sunshine + Memory Card 59
254.95 €
Camiseta regalo*
GAME BOY ADVANCE
99.90 €
Edicion Limitada
99.90 €
Batteria + Cargador
12.95 €
Bolsa de lujo
9.95 €
49.95 €
Lupa + Luz
9.95 €
Link Cable 4 jugadores
9.55 €
ALICANTE
M·G·K Crevillente
Alarico López Teruel s/n
Tel. 966 681 606
M·G·K Denia
Avda. Marquesado, 20
Tel. 965 780 972
M·G·K Orihuela
C/ de la Huerta, 11
Tel. 965 303 848
M·G·K Torrevieja
Plaza Miguel Hernandez, 2
Tel.: 966 706 711
M·G·K Villajoyosa
C/ Aitana, 3
BADAJOZ
M·G·K Merida
José Ramón Melida, 6
Tel. 924 304 072
BARCELONA
M·G·K Badalona
C/ Conquista, 121
Tel. 933 896 211
BILBAO
M·G·K Bilbao
Cosme Echebarrieta, 2
Tel. 944 230 618
CANTABRIA
M·G·K Castro Urdiales
Dr. Diaz Munio, 6 - Tel. 942 861 25
GIRONA
M·G·K Girona
Avda. Sant Narcis, 113
Tel. 972 230 869
GUADALAJARA
M·G·K Guadalajara
Rufino Blanco, 6 - Tel. 949 255 32
MADRID
M·G·K Madrid "Las Rosas"
C/ Mª Sevilla Diago, 14
Tel. 913 135 402
M·G·K Alcorcon
C/ Nueva, 10 - Tel. 916 431 628
M·G·K Mostoles
C/ Cartaya, 15 - Tel. 912 393 860
PALENCIA
M·G·K Palencia
C/ Rizarzuela, 18 - Tel. 979 727 31
SORIA
M·G·K Soria
Avda Mariano Vicen, 7
Tel. 975 228 181
TARRAGONA
M·G·K El Vendrell
Avda. Jaume Carner, 56 (N-340)
Tel. 977 664 555
M·G·K + MGK CYBER
= Los ultimos juegos en red, Internet...
M·G·K
Info Franquicia - Tel. 965 718 079 - franquicia@mgk.es
*Oferta valida hasta el 30/11/02 o fin de existencias - ** Oferta valida exclusivamente con la reserva de un juego hecha antes del 10 de noviembre de 2002 o fin de existencias - precios validos salvo error tipograficos.

SERVICIO DE VENTA POR CORREO: 967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ ... URGENTE: 6€ ...)

TODOS LOS VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA CONSOLAS EN TU TIENDA GameShop

BUSCA ESTOS SÍMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS:
ENVIO A DOMICILIO · CLUB DEL CAMBIO
COMPRAVENTA USADOS · JUEGOS EN RED

ALBACETE
c/Pérez Galdós, 36 - 02003 ALBACETE
967 50 72 69 EMAIL: albacete@gameshop.es

ALBACETE
c/Nueva, 47 - 02002 ALBACETE
967 19 31 58 EMAIL: comercial@gameshop.es

ALBACETE
c/Melchor de Macanaz, 36 - 02400 HELLÍN (ALBACETE)
967 17 61 62

ALBACETE
c/Corredera, 50 - 02640 ALMANSA (ALBACETE)
967 34 04 20

BALEARES
c/Camí Salard, 6 - 07008 PALMA DE MALLORCA (BALEARES)
971 70 65 21 EMAIL: mallorca@gameshop.es

BALEARES
c/Cayetano Soler, 3 - 07800 IBIZA (BALEARES)
971 30 33 82 EMAIL: ibiza@gameshop.es

BARCELONA
c/Santiago Rusiñol, 31 BAJOS - 08870 SITGES (BARCELONA)
93 894 20 01

BARCELONA
c/Parellada, 22 (LES GALERIES) - 08720
VILAFRANCA DEL PENEDES (BARCELONA) 93 892 33 22

BARCELONA
Boulevard Diana, Escolapis, 12 Local 1B - 08800 BARCELONA
VILANOVA I LA GELTRU 93 814 38 99 EMAIL: vilanova@gameshop.es

BARCELONA
c/Brutau, 202 - 08203 (SABADELL) BARCELONA
93 712 40 63

CÁDIZ
c/Benjumeda, 18 - 11003 CÁDIZ
956 22 04 00

CANTABRIA
c/Juan XXIII, 1 - 39600 MALIAÑO - MURIEDAS (CANTABRIA)
942 26 15 94/ 942 26 98 70 EMAIL: santander@gameshop.es

GRANADA
c/Arabial frente Hipercor - 18004 GRANADA
958 80 41 28

LEÓN
c/Antonio Valbuena, 1 - 24004 LEÓN
987 25 14 55 EMAIL: leon@gameshop.es

MADRID
c/La del Manojo de Rosas, 95 - 28021
CIUDAD DE LOS ÁNGELES (MADRID) 91 723 74 28

MÁLAGA
c/Trapiche, Local 5 - 29600 MARBELLA (MÁLAGA)
95 282 25 01 EMAIL: marbella@gameshop.es

NAVARRA
c/Sangüesa, 14 - 31003 PAMPLONA
948 23 75 44 EMAIL: pamplona@gameshop.es

OURENSE
Avenida de la Habana, 69 - 32003 OURENSE
988 392 350 EMAIL: ourense@gameshop.es

SANTA CRUZ DE TENERIFE
c/Mónaco, 8 - Edificio Marte - 38650 LOS CRISTIANOS
ARONA (TENERIFE) 922 75 30 52 EMAIL: tenerife@gameshop.es

TARRAGONA
c/Mare Molas, 25 BAJO - 43202 REUS (TARRAGONA)
977 33 83 42

TOLEDO
c/Cervantes, 4 BAJO - 45600
TALAVERA DE LA REINA (TOLEDO) 925 81 66 94

VALENCIA
c/Bernat Fenollar, 11 (Zona Univ. Politécnica) 46021
VALENCIA 96 369 04 16 EMAIL: valencia@gameshop.es

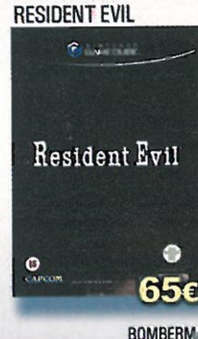
VIZCAYA
c/General Eraso, 8 – 48014 DEUSTO (BILBAO)
94 447 87 75 EMAIL: bilbao@gameshop.es

VIZCAYA
Avenida Antonio Miranda, 3 - 48902 BARACALDO (VIZCAYA)
94 418 01 08

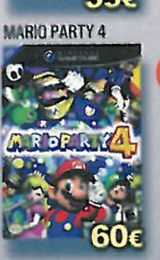
GAMECUBE BÁSICA: 199€
GAMECUBE + SUPER MARIO SUNSHINE + MEMORY CARD 59: 259€

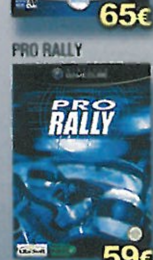
GC CONTROLLER INDIGO 33€	GC CONTROLLER JET BLACK 33€	GC CONTROLLER CLEAR INDIGO 33€	WAVEBIRD CONTRO... 40€
MEMORY CARD 59 20€	MEMORY CARD 251 27€	RGB CABLE 30€	GBA CABLE 15€
ARCADE STICK 39€	RF SWITCH/MOD 20€	CABLE LINK GC-GBA 10.90€	MEMORY 8Mb/4Mb 4Mb: 17€ 8Mb: 25€

ETERNAL DARKNESS 60€	FIFA 2003 65€	RESIDENT EVIL 65€	STAR FOX ADVENTURES 60€ (HAZ TU RESERVA)	SUPER MARIO SUNSHINE +CAMISETA DE REGALO 60€



007 NIGHTFIRE 65€	BEACH SPIKERS 59€	BMX XXX 59€	BOMBERMAN GEN. 59€	CRASH BANDICOOT 59€	DIE HARD VENDETTA 59€ (HAZ TU RESERVA)
GHOST RECON 59€	HARRY POTTER 65€	JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST 69€	KELLY SLATER PROSURFER 68€	MARIO PARTY 4 60€	MEDAL OF HONOR FRONT. 65€ (HAZ TU RESERVA)
MICKEY MAGICAL MIRROR 60€	NBA LIVE 2003 65€	NEED FOR SPPED 2 65€	GODZILLA 59€	NHL 2003 65€	PRO RALLY 59€
SOCCER SLAM 59€	SW CLONE WARS 65€	TONY HAWK 4 68€ (HAZ TU RESERVA)	THE SUM OF ALL FEARS 59€	TIME SPLITTERS 2 59€	TUROK EVOLUTION 64€





SI ESTÁS INTERESADO EN NUESTRA RED DE FRANQUICIAS INFÓRMATE EN EL TELÉFONO 967 193 158, EN EL FAX 967 193 391 O EN EL MAIL FRANQUICIAS@GAMESHOP.ES

TODAS LAS NOVEDADES EN VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA CONSOLAS EN TU TIENDA GameSHOP MÁS CERCANA

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ (499pts URGENTE: 6€ (998pts.)

especialistas en video juegos

WWW.GAMESHOP.ES

DUAL SHOCK 2 – 30€

MEMORY 8Mb PS2 – 39€

STAD VERT/ HORIZ – 15€

MULTITAP PS2 – 45€

MANDO DVD SONY – 30€

MANDO DVD UPXUS – 10€

ADAPTADOR RFU UPXUS – 13€

VGA ADAPTOR BLAZE – CONS.

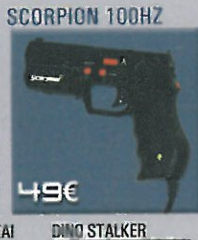
VOLANTE MONZA – 59€

VOLANTE SPEEDSTER 2 – 75€

VOLANTE FERRARI – 59€

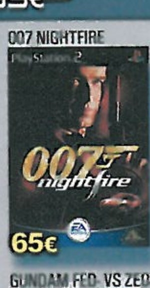
PISTOLA SCORPION II – 36€

PISTOLA G-CON2 – 33€

SCORPION 100HZ – 49€


TOP DRIVE FORCE – 99€

KIT ACCESORIOS PS2 – 54€ (MANDO + MANDO DVD + BOLSA + STAND)

007 NIGHTFIRE – 65€


AUTOMODELLISTA – 49€

BMX XXX – 59€

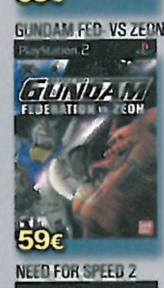
COMMANDOS 2 – 55€ (+CINTURON DE REGALO)

DRAGON BALL Z BUDOKAI – 59€

DINO STALKER – 59€

FORMULA ONE 2002 – 59€

FINAL FANTASY X – 59€ (+PACK DE POSTALES)

GUNDAM FED. VS ZEON – 59€


GUNGRAVE – 49€

HITMAN 2 – 59€

KELLY SLATER PROSURFER – 65€

LEGENDS WRESTLING 2 – 59€

MANAGER LIGA 2003 – 64€

MARVEL VS CAPCOM 2 – Cons.

NBA LIVE 2003 – 65€

NEED FOR SPEED 2 – 65€

NHL 2003 – 65€

NINJA ASSAULT – 59€ (+PISTOLA GCON2: 79€)

PROJECT ZERO – 49€

RED FACTION II – 64€

SCORPION KING – 41€

SOCCER SLAM – 59€

SPYRO ENTER THE DRAGONFLY – 59€

STREET HOOPS – 65€

STUNTMAN – 59€ (ELIGE TU REGALO (Camiseta, Radio o Funda PortaCDs))

SUMMONER 2 – 64€

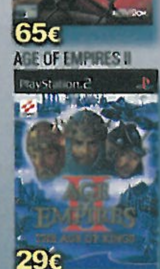
SUM OF ALL FEARS – 59€

TEKKEN 4 – 64€

THE THING – 59€

EL PLANETA DEL TESORO – 49€

TUROK EVOLUTION – 64€ (+CUADERNO (A5) CON HOLOGRAMA)

AGE OF EMPIRES II – 29€


CRASH BANDICOOT – 29€

DEVIL MAY CRY – 29€

FORMUA ONE 2001 – 29€

GRAN TURISMO 3 – 29€

JAK & DAXTER – 29€

MAX PAYNE – 29€

MOTO GP – 29€

ONIMUSHA – 29€

RAYMAN REVOLUTION – 29€

RE CODE VERONICA X – 29€

TEKKEN TAG TOURN. – 29€

TONY HAWK 3 – 31€

VIRTUA FIGHTER 4 – 29€

WRC – 29€

ZONE OF ENDERS – 29€

SI ESTÁS INTERESADO EN NUESTRA RED DE FRANQUICIAS INFÓRMATE EN EL TELÉFONO 967 193 158, EN EL FAX 967 193 391 O EN EL MAIL FRANQUICIAS@GAMESHOP.ES

TODAS LAS NOVEDADES EN VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA CONSOLAS EN TU TIENDA GameSHOP MÁS CERCANA

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ /499pts. URGENTE: 6€ /998pts.)

especialistas en videojuegos

WWW.GAMESHOP.ES

GAME BOY ADVANCE

GBA BASICA 99€

SEIS COLORES

GAMEBOY ADVANCE + SUPERMARIO WORLD 129€

Producto	Precio
LINK CABLE NINTENDO	13.10€
BATERIA + ADAPTADOR	18€
FACE MASK x2	7.10€
GLOW GUARD GBA	18€
LUZ Y LUPA GBA	12€
TOTAL PACK GBA	36€
LINK CABLE UPXUS x4	15€

Juego	Precio
BOMBERMAN MAX AZUL	53€
BOMBERMAN MAX ROJO	53€
DAVE MIRRA BMX 3	49€
DRAGON BALL Z LEGACY...	49€
DISNEY MAGICAL QUEST	45€
DRIVER 2	49€
FIFA 2003	54€
HARRY POTTER 2	54€
TOMB RAIDER: PROPHECY	49€
LOTR: FELLOWSHIP	53€
LOTR: LAS DOS TORRES	54€
MEDAL OF HONOR	49€
MEGAMAN 2	49€
EL PLANETA DEL TESORO	49€
SPYRO 2	53€
STREET FIGHTER ALPHA3	49€
THE SUM OF ALL FEARS	49€
YOSHI´S ISLAND	45€

HAZ TU RESERVA

SONY

PS ONE + DUAL SHOCK 89€

Producto	Precio
DUAL SHOCK	20€
MEMORY CARD	12.60€
MEMORY 4Mb	21€
UPXUS CONTROLLER	9.50€
SHOCK CONTROLLER	18€
VOLANTE MONZA	59€
MEMORY CARD HAVOC	10€
CABLE RF UPXUS	13€

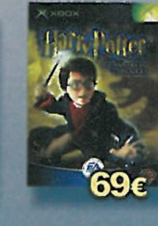
Juego	Precio
DRAGON BALL ub22	29€
FIFA 2003	39€
FIREBUGS	29€
FORMULA ONE 2001	20€
HARRY POTTER 2	39€
NBA LIVE 2003	39€
PROEVOLUTION SOCCER 2	29€
SPIDERMAN 2	24€
EL PLANETA DEL TESORO	29€
WRC ARCADE	29€

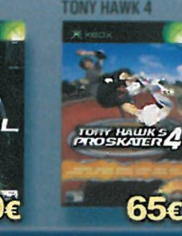
HAZ TU RESERVA

CONSOLA XBOX + PROJECT GOTHAM RACING 249€

Producto	Precio
XBOX CONTROLLER	39€
XBOX MEMORY UNIT	39€
ADAPTADOR RF	25€
DVD KIT XBOX	29€
CABLE AV EUROCONECTOR	29€
CABLE AV + ADAPTADOR	25€
CABLE LINK	29€

Juego	Precio
BLINX	59€
BMX XXX	65€
COLIN MC RAE RALLY	69€
FIFA 2003	69€
GHOST RECON	69€
HARRY POTTER 2	69€
HITMAN 2	69€
JEDI KNIGHT II	66€
LOTR: LA COMPAÑIA	65€
MARVEL VS CAPCOM2	Cons.
MEDAL OF HONOR F.	69€
NBA LIVE 2003	69€
NEED FOR SPEED 2	69€
NFL FEVER 2003	59€
007: NIGHTFIRE	69€
SILENT HILL X	66€
SPLINTER CELL	69€
TONY HAWK 4	65€
TIMESPLITTERS 2	69€
SEGA GT 2002	59€





EL MES QUE VIENE

Los contenidos más destacados del próximos número

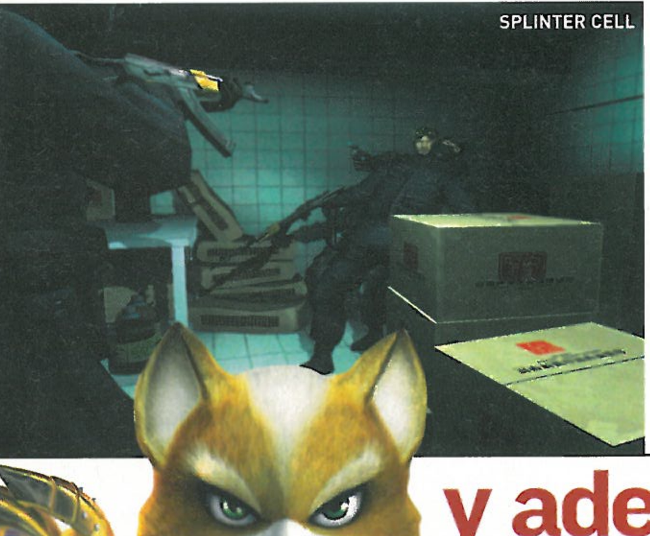
¿Quieres ser el primero en ver la puntuación y el análisis del juego más esperado del año?

Queremos que sea una sorpresa, y por eso no vamos a deciros de qué juego se trata, pero sí os podemos asegurar una cosa: vamos a ser la primera revista española en tener la versión definitiva en la redacción y queremos compartir con vosotros este privilegio siendo los únicos en ofreceros el mejor comentario y la puntuación más objetiva.

¿Quieres ACCIÓN? Te la vamos a dar

Los juegos de acción van a ocupar buena parte de las páginas de nuestro próximo número, y además vamos a poder disfrutar de todas las modalidades posibles: disparos subjetivos, sigilo, estrategia...

- **Splinter Cell**
- **Minority Report**
- **Ghost Recon**
- **Red Faction II**
- **007 Nightfire**
- **Medal of Honor**
- **Unreal Championship**
- **The Getaway**



Llega GTA VICE CITY

La nueva entrega de la saga «Grand Theft Auto» será uno de los juegos más importantes de este final de año. ¿Razones? Lo tiene todo: coches, acción, chicas guapas, buena música... Por eso, durante todo este mes vamos a pasar muchas horas jugándolo, para que podáis disfrutar del análisis más completo y las mejores imágenes. ¡No os lo podéis perder!

y de regalo... **LA GUÍA COMPLETA**

y además...

- STAR FOX ADVENTURES
- HAVEN
- KINGDOM HEARTS
- WRC II EXTREME
- BMX XXX
- AUTO MODELLISTA
- BLINX
- TONY HAWK 4

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.

DIRECTOR: Manuel del Campo.
DIRECTORA DE ARTE: Susana Lurguie.

REDACCIÓN
REDACTOR JEFE: Javier Abad.
Roberto Ajenjo, David Martínez.

MAQUETACIÓN
JEFE DE MAQUETACIÓN: Sole Fungairiño.
Beatriz Fernández.

PROYECTO DISEÑO ORIGINAL:
Paola Procell, Susana Lurguie.

SECRETARIAS DE REDACCIÓN:
Ana María Torremocha y Mª Jesús Arcones

COLABORADORES: Javier Gamboa, David Alonso, Daniel Quesada, Gabriel Pichot, Sergio Martín, Miguel Ángel Sánchez, Rodrigo Barrios, Ricardo del Olmo, Bruno Nievas, Juan Carlos Ramírez, Óscar Néstor de Lera

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

PUBLICIDAD
DIRECTOR DE VENTAS: José E. Colino
DIRECTORA DE PUBLICIDAD: Mónica Marín,
E-mail: monima@hobbypress.es
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Mónica Saldaña
E-mail: monicas@hobbypress.es
C/ Los Vacos nº17. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

Edita: HOBBY PRESS S.A.
DIRECTORA DE PUBLICACIONES: Mamen Perera.
DIRECTOR DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS: Amalio Gómez.
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO: José Aristondo.
DIRECTORA DE MARKETING: María Moro.
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias.
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Miguel Vigil.
JEFE DE DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES: Virginia Cabezón.
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS: Javier Del Val.

REDACCIÓN: C/ Los Vascos Nº17. 28040 Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 906 30 18 30 Fax: 902 15 17 98

Distribución: DISPAÑA.
C/ General Perón 27. 7ª planta.
28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: COBRHI. Ctra. de Torrejón - Ajalvir, Km. 3,372. 28864 Ajalvir. Madrid
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 1/2003

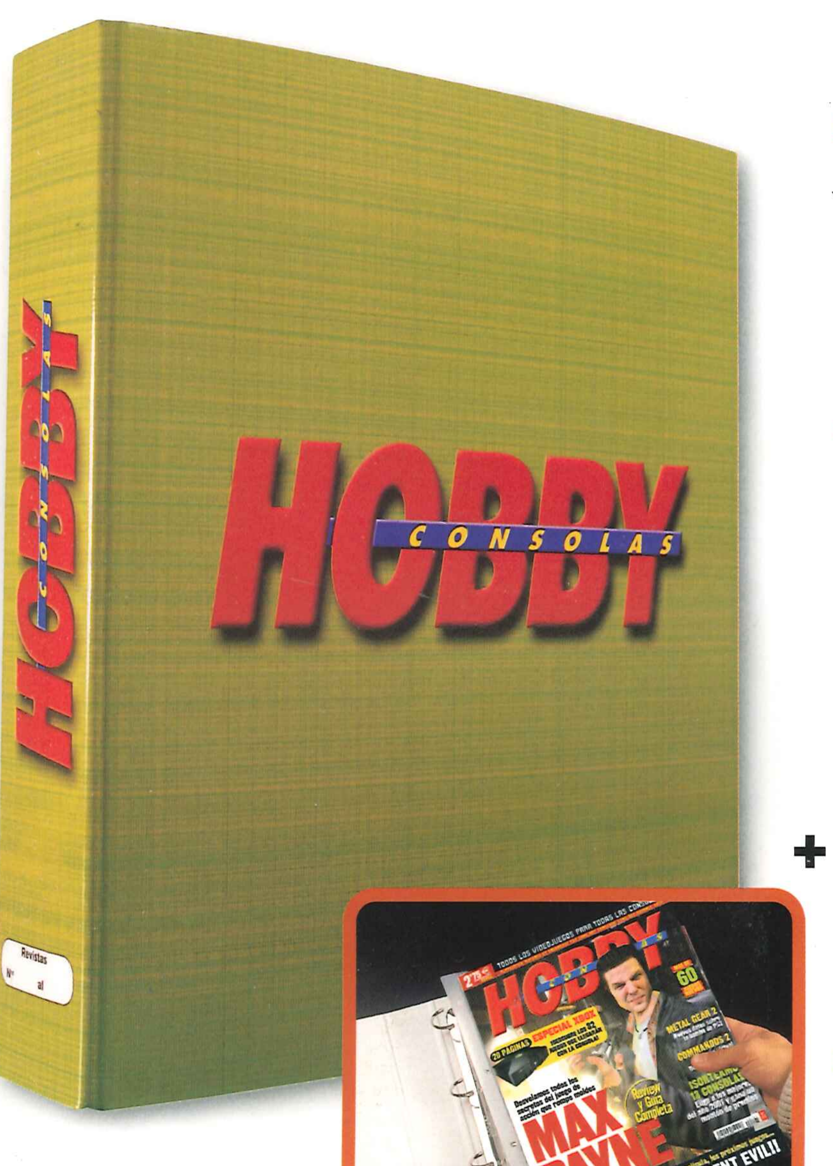
ARGENTINA. Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda. Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Telf: 302 85 22.
CHILE. Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quinta Normal. C.P. 7362130 Santiago. Telf: 774 82 87
MEXICO. Cade, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F. Tel: 531 10 91
PORTUGAL. Johnsons Portugal. Rua Dr.José Spirito Santo, Lote 1-A. 1900 Lisboa. Telf: 837 17 39. Fax: 837 00 37
VENEZUELA. Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas. Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Telf: 406 41 11

Printed in Spain

Publicación controlada por

Hobby Press es una empresa de **GRUPO AXEL SPRINGER**

SUSCRÍBETE A HOBBY CONSOLAS Y RECIBIRÁS



12 NÚMEROS POR SÓLO 29 € (12% Dto.) + ESTE EXCLUSIVO ARCHIVADOR

SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:

906 30 18 30

Coste Llamada: 0,09€ + 0,28€/min.

(Horario: 9h a 13h y de 15h a 18h, de lunes a viernes)

902 15 17 98

(envía el cupón por fax)

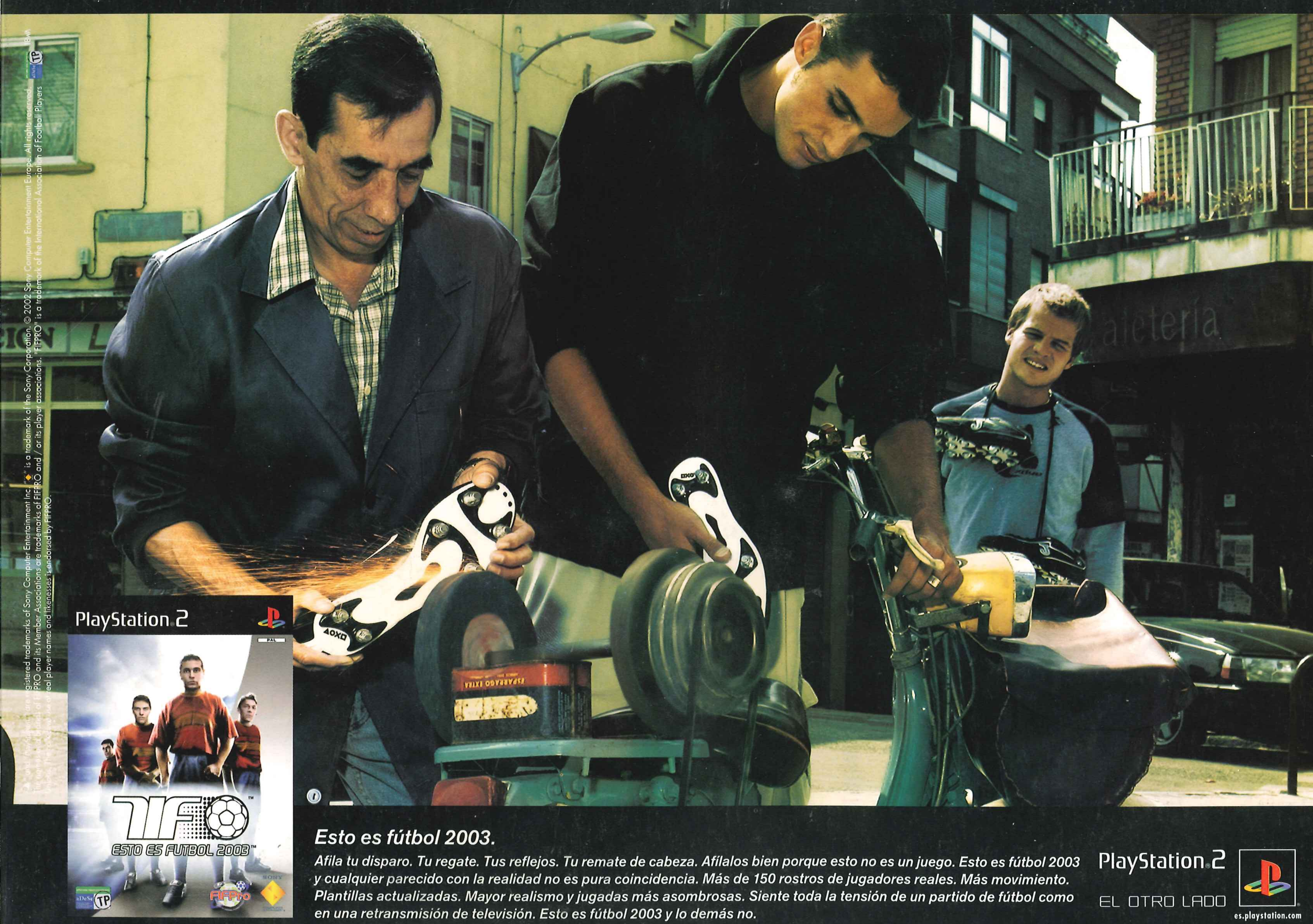
suscripcion@hobbypress.com

Envía el cupón adjunto que no necesita sello. O si lo prefieres mételo dentro de un sobre y envíalo a:

HOBBY PRESS, S.A.
Apdo. 34 F.D.
20080 San Sebastián (Guipúzcoa)

POR PROBLEMAS DE LOGÍSTICA SENTIMOS NO PODER SERVIR NÚMEROS ATRASADOS

- Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.
- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, C/ Los Vascos 17, 28040 Madrid.
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.


FIFPro
ESTO ES FUTBOL 2003
PlayStation 2
Esto es fútbol 2003.
Afila tu disparo. Tu regate. Tus reflejos. Tu remate de cabeza. Afílalos bien porque esto no es un juego. Esto es fútbol 2003 y cualquier parecido con la realidad no es pura coincidencia. Más de 150 rostros de jugadores reales. Más movimiento. Plantillas actualizadas. Mayor realismo y jugadas más asombrosas. Siente toda la tensión de un partido de fútbol como en una retransmisión de televisión. Esto es fútbol 2003 y lo demás no.
PlayStation 2
EL OTRO LADO
es.playstation.com
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of the Sony Corporation. © 2002 Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. The names and brands of FIFPRO and its Member Associations are trademarks of FIFPRO and / or its player associations. "FIFPRO" is a trademark of the International Association of Football Players Unions. The collective use of real player names and likenesses is endorsed by FIFPRO.